PlayStation®2 | PSP PlayStation Portable | PLAYSTATION 3

PlayStation®
Revista Oficial - España

86 • MARZO 2008 2,95 €
CANARIAS 3,10 €

SOLO 2'95 € REVISTA + GUÍAS

¡EXCLUSIVA MUNDIAL!
PRIMERAS IMÁGENES DE RESISTANCE 2

¡VOTA! Los MEJORES JUEGOS de 2007
Y GANA FABULOSOS PREMIOS

GRUPO ZETA
00086

¡YA HEMOS JUGADO!

DEAD SPACE
TERROR EN ESTADO PURO PS3



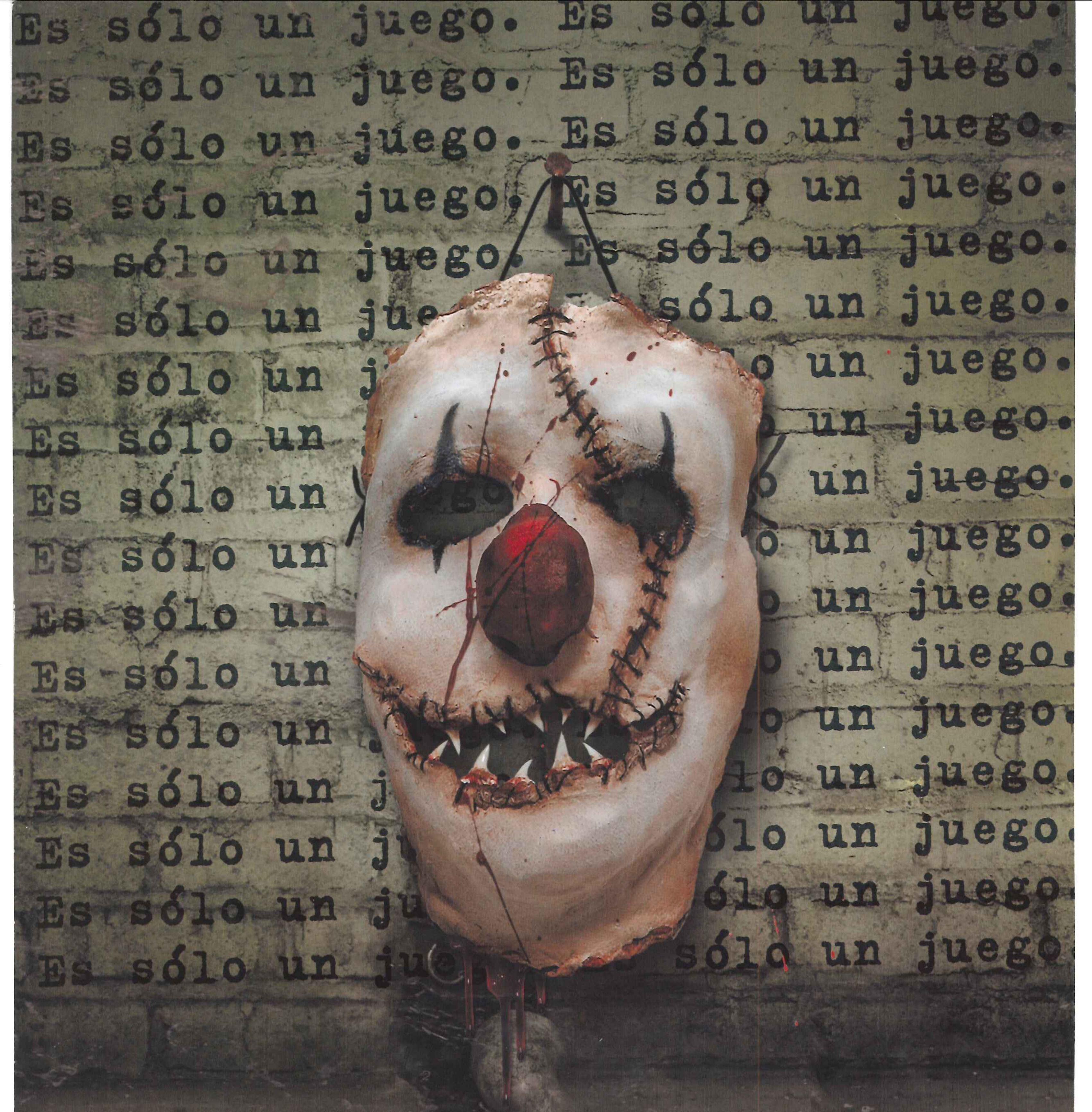
ROCK BAND: ¡CONVIERTE TU HABITACIÓN EN UNA SALA DE ENSAYO!

GRAN TURISMO 5: PROLOGUE - ARMY OF TWO - PATAPON - SEGA SUPERSTARS TENNIS - DARK SECTOR
CONDEMNED 2 - PRO EVOLUTION SOCCER 2008 - TURNING POINT: FALL OF LIBERTY - ATV OFFROAD FURY 4...

¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!



DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...
• Conflict: Denied Ops (PS3)
• Perdidos (PS3) • NBA 08 (PS3-PS2)
• Flatout: Head On (PSP)


Es sólo un juego. Es sólo un juego.
Es sólo un juego. Es sólo un juego.
Es sólo un juego. Es sólo un juego.
Es sólo un juego. Es sólo un juego.
Es sólo un juego. Es sólo un juego.
Es sólo un juego.
Es sólo un
un juego.
Es sólo un
un juego.
Es sólo un
un juego.
Es sólo un
un juego.
Es sólo un
un juego.
Es sólo un
un juego.
Es sólo un
un juego.
Es sólo un
un juego.
Es sólo un
un juego.
Es sólo un
un juego.
Es sólo un
un juego.
Es sólo un
sólo un juego.

CONDEMNED 2™



PlayStation®
Revista Oficial - España

EL RAYO AZUL ESTÁ DE MODA

Y para celebrarlo, nada mejor que comenzar una nueva etapa. A partir del mes que viene PlayStation Revista Oficial volverá a sus exclusivos orígenes e incluirá todos los meses un Blu-ray con las demos jugables más esperadas del universo PS3. Sabemos que es algo que nos lleváis pidiendo desde hace un tiempo y queremos hacer vuestros deseos realidad. Esto os permitirá disfrutar de los juegos con la mayor comodidad posible, sin tener que conectaros On-line y evitando los largos tiempos de descarga. Además, si elimináis la demo para hacer sitio en el disco duro, siempre la tendréis a mano, archivada en vuestro Blu-ray. Pero eso será en el número de abril. Mientras, y para demostraros que os contamos todo sobre el mundo del videojuego antes que nadie, dos bombazos inesperados para este 2008: Dead Space y Resistance 2. Auténticos transatlánticos lúdicos que ya viajan hacia tu PlayStation 3.

¿Te lo vas a perder?

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es

«Soy feliz: ya tengo Live After Death en DVD.»




Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es

«Tengo un chicle entre los pies, ¿lo quieres?»




Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es

«En un cierre, por torpeza, uno pierde la cabeza»




Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es

«Me gusta hacer los planillos antes de levantarme»

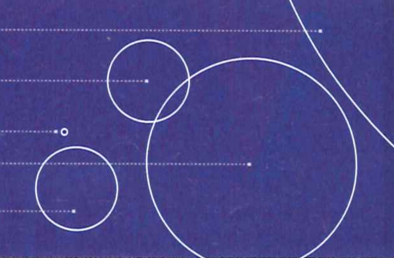


Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es

«Si quieres que te arruine la vida, avísame con tiempo»



nuestro tiempo este mes...



26 días seguidos escuchando a R. Dreamer jugar con Patapon. Desde entonces le odiamos...

30 min. al día para desayunar no es suficiente para dos adultos. ¡Viva el croissant del Taruffi!

17 seg. de pausa entre fabada y fabada (Curro).

4 horas decidiendo si jugar a Burnout Paradise, Devil May Cry 4 o Pro Evolution Soccer de PSP.

23 min. hablando de las bondades de Pia Zadora.

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente **FRANCISCO MATOSAS**
Vicepresidente Ejecutivo **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Consejeros **JOSEP MARÍA CASANOVAS, FÉLIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA**
Secretario **JOSÉ RAMÓN FRANCO**
Vicesecretario **ENRIQUE VALVERDE**

Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Comité Editorial **MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS**

Director de Área de Revistas y Ocio **JOSÉ LUIS GARCÍA**
Director de Área de Prensa **ROMÁN DE VICENTE**
Director de Área de Administración y Finanzas **CONRADO CARNAL**
Director de Área de Servicios Corporativos **ROMÁN MERINO**
Director de Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director de Área de Distribución **VICENTE LEAL**
Directora de Área de Promociones y Marketing **MARTA ARIÑO**
Director de Área de Libros **FAUSTINO LINARES**
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios **AGUSTÍN VITÓRICA**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **DIEGO ARESO**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), **DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA**
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección), **FRANCISCO CABALLERO**
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, EDUARDO GARCÍA, IGNACIO SELGAS, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director Editorial y de Expansión **OSCAR BECERRA**
Directora Comercial **ESTHER GÓMEZ**
Directora de Marketing **MARÍA MORO**
Adjunta a la Dirección de Área **ÁNGELA MARTÍN**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JORDI OMELLA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 al4 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Directora de Publicidad Internacional **GEMA ARCAS**
Coordinación de Publicidad **MAR SANZ**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). **FRANCISCO ANDRES** (Director de Equipo) **MAR LUMBRERAS** (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) **JUAN CARLOS BAENA** (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

DONDE TE LLEVE UN BESO.



¿Imaginas cuándo? ¿Cómo? ¿O dónde será?
A lo mejor será esta tarde, después de clase, o el próximo finde.
Será cuando tú quieras que sea, pero pasará. Tal vez, des el paso con el próximo beso. O no.
Pero llegará un momento en que un beso dejará de ser el final para convertirse en el principio.



CPSP 0720 CAT

www.soyunmuaker.com

sumario

#86
MARZO
2008



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.



Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Con él te explicaremos las funciones On-line del título en cuestión.



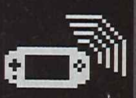
Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.



La conectividad entre PSP y sus hermanas mayores, PS3 y PS2, comentada al detalle.



A su lado encontrarás información de las modalidades multijugador de los juegos de PSP.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.



36 **DEAD SPACE** EN EL ESPACIO NADIE PUEDE OÍR TUS GRITOS... ¡DESCUBRE EL JUEGO DE TERROR DEL AÑO!

52 **ROCK BAND** NUESTROS REDACTORES PRUEBAN EL NUEVO ARCADE MUSICAL DE HARMONIX



44 **RESISTANCE 2** DESCUBRE EL SHOOTER QUE REVOLUCIONARÁ PS3



Los MEJORES JUEGOS de 2007

56 **LOS MEJORES JUEGOS DE 2007** ELIGE TUS FAVORITOS Y GANA FABULOSOS PREMIOS

72 **PATAPON.** UNO DE LOS TÍTULOS MÁS ORIGINALES Y CARISMÁTICOS DEL CATÁLOGO DE PSP

PlayStation®
Revista Oficial - España

132
ZONA VIP: ESTOPA. EL DÚO DE CORNELLÁ RESPONDE A LAS PREGUNTAS DE LA SIMPAR ANNA

NEWS 14
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

14 News Tecno
18 News PlayStation

PS ON-LINE 26
QUÉ PASA SI CONECTAS TU PS3 A LA RED

26 Noticias PS Network
28 Pixel Junk Monsters
30 Sky Diving
32 Piyotama

TEST 64
ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES

64 PS3 Army Of Two
68 PSP Pro Evolution Soccer 2008
72 PSP Patapon
76 PS3 The Club
78 PS3 Lost Planet: Extreme Condition
82 PS3 FIFA Street 3
84 PS3 Turok
88 PS3 PS2 NBA 08
91 PS2 ATV Off Road Fury 4
92 PS3 PSP MX Vs ATV Untamed
94 PS3 Conflict: Denied Ops
96 PS3 World Series Of Poker 2008
98 PS2 Phantasy Star Universe: A.O.T.I.
112 PS3 Sega SuperStars Tennis
114 PS3 Soldier Of Fortune: Payback
116 PS2 Las Crónicas De Spiderwick

VERSIÓN BETA 100
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

100 PS3 Gran Turismo 5 Prologue
104 PS3 Condemned 2
106 PSP Metal Gear Solid: Portable Ops +
108 PS3 Dark Sector
110 PS3 Turning Point: Fall Of Liberty

BUZÓN 118

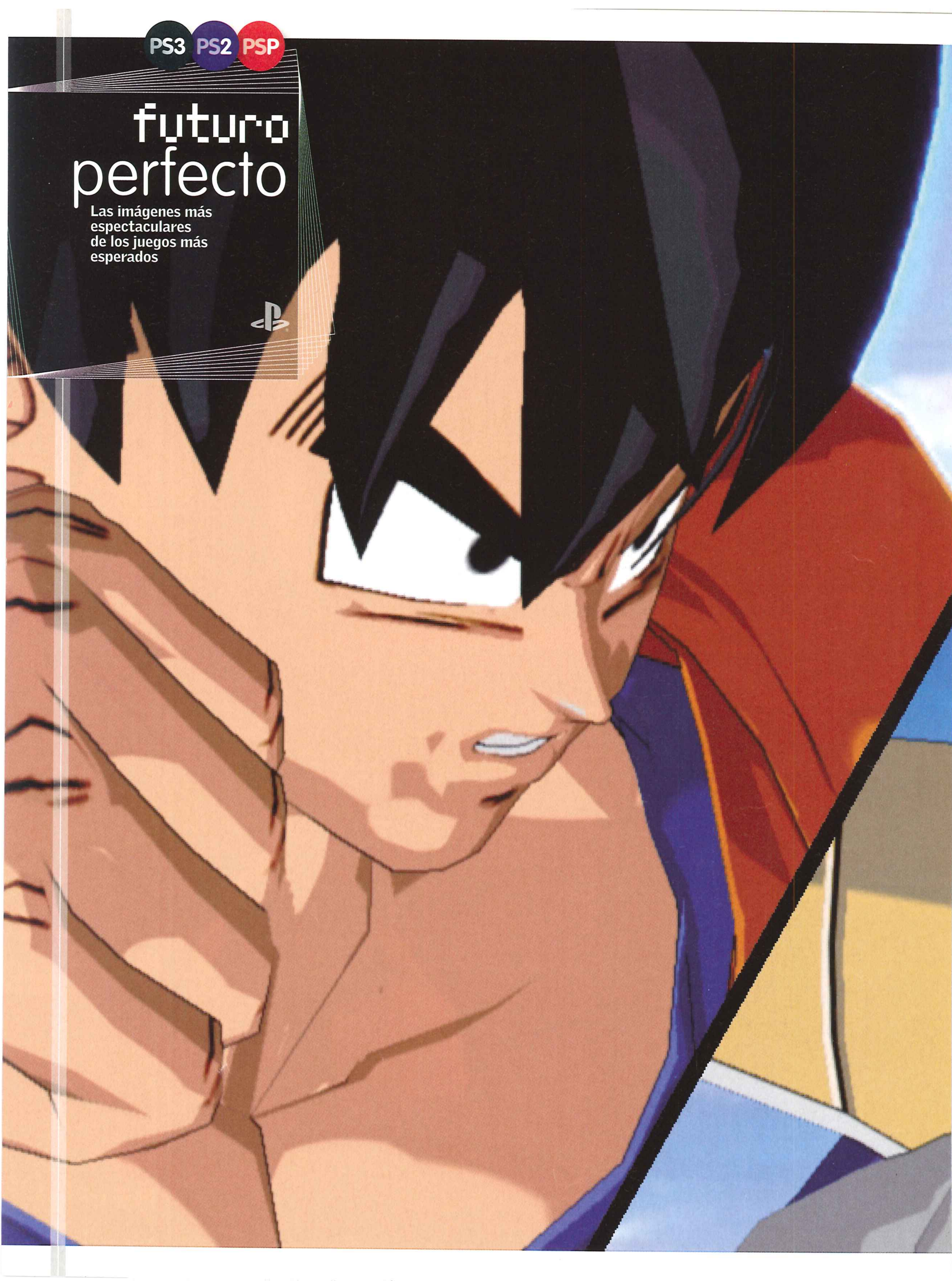
CONSULTORIO 120

PLAYSTYLE 129
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

130 Música: Melocos
132 Zona VIP: Estopa
134 Cine: Treinta Días de Oscuridad
138 DVD+Blu-ray: Dragon Wars
140 Universos Alternativos
141 Agenda
142 Moda
144 Motor
145 Despedida y Cierre

134
CINE: TREINTA DÍAS DE OSCURIDAD. CINE DE VAMPIROS, COMO NUNCA ANTES LO HABÍAS VISTO

64
ARMY OF TWO. NEMESIS ANALIZA EL JUEGO DE ACCIÓN COOPERATIVA DE ELECTRONIC ARTS


PS3 PS2 PSP
futuro
perfecto
Las imágenes más espectaculares de los juegos más esperados



DRAGON BALL Z: BURST LIMIT

PS3 LANZAMIENTO VERANO 2008

¿Anime o videojuego? Esa será la pregunta que nos haremos al ver en movimiento el primer Dragon Ball para PS3.

2008 será un año que se grabará a fuego en los corazones de los *fans* de *Dragon Ball*. El 15 de agosto llegará a los cines la adaptación a imagen real del manga de Toriyama (con Justin Chatwin encarnando a Son Goku y James «Spike» Marsten ejerciendo de Piccolo), lo que disparará aún más la legión de seguidores de los *Saiyans*. Para todos ellos, **Namco Bandai** tiene reservado un título muy especial: *DBZ Burst Limit*, el debút de la franquicia en **PlayStation 3**. De momento, sólo se han desvelado unas pocas imágenes del juego y la promesa de que ***Burst Limit*** hará trizas la frontera entre el *anime* original y el videojuego. No es para menos, viendo los espectaculares resultados logrados en **PS2**. Súmale a esto combates On-line y la capacidad del formato *Blu-ray*, que podría traducirse en el mayor repertorio de luchadores de *Dragon Ball* jamás visto.

FRACTURE

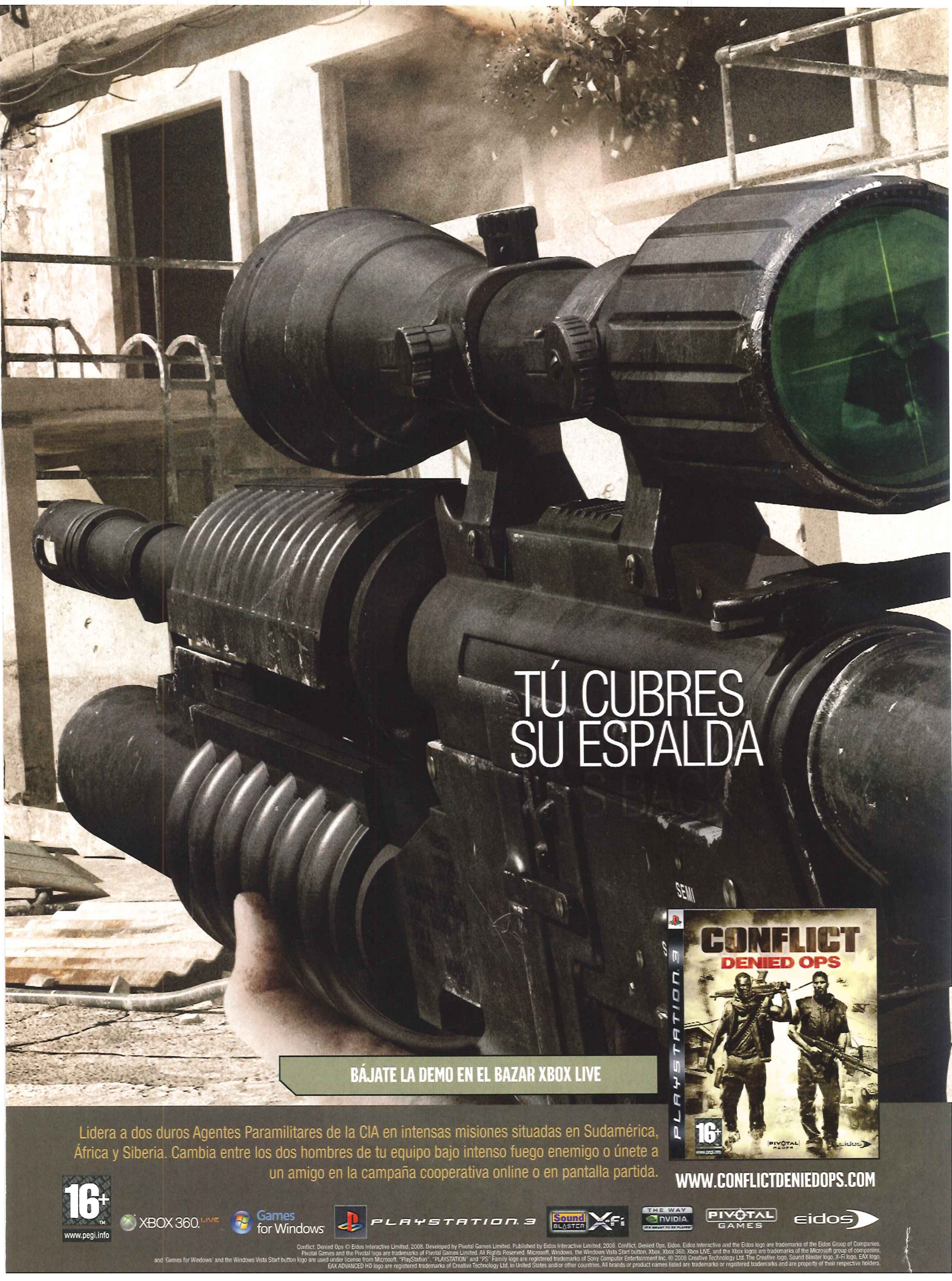
Presentado oficialmente en el **E3** del año pasado y más tarde en el **GC** de Leipzig, una nueva feria (la reciente **CES** de Las Vegas) ha sido testigo de la nueva versión, ampliada y mejorada, de este proyecto de *shooter* en tercera persona de **Lucas Arts** y **Day 1 Studios**. La premisa sigue siendo tan original como el día que lo vimos por primera vez: al igual que en los clásicos juegos de estrategia, como *Sim City* y similares, aquí el jugador podrá, mediante el uso de diversas armas, modificar el entorno a su alrededor para acabar con los enemigos. Es decir, que los diversos ingenios de destrucción que porta el protagonista serán capaces de derrumbar estructuras, crear inmensos socavones en el suelo, hacer que las montañas se vengan abajo... Todo ello en el modo individual o en las prometedoras modalidades multijugador.



PS3 — LANZAMIENTO VERANO 2008



El héroe. Parece que el protagonista no convenció mucho cuando fue mostrado, pues su diseño ha cambiado radicalmente, así como lo ha hecho también su nombre. Ahora se llama Jet Brody.


TÚ CUBRES
SU ESPALDA
SEMI
CONFLICT
DENIED OPS
PLAYSTATION 3
16+
BÁJATE LA DEMO EN EL BAZAR XBOX LIVE
Lidera a dos duros Agentes Paramilitares de la CIA en intensas misiones situadas en Sudamérica, África y Siberia. Cambia entre los dos hombres de tu equipo bajo intenso fuego enemigo o únete a un amigo en la campaña cooperativa online o en pantalla partida.
WWW.CONFLICTDENIEDOPS.COM
16+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
Games for Windows
PLAYSTATION 3
Sound BLASTER X-Fi
THE WAY nVIDIA
PIVOTAL GAMES
eidos
Conflict: Denied Ops © Eidos Interactive Limited, 2008. Developed by Pivotal Games Limited. Published by Eidos Interactive Limited, 2008. Conflict, Denied Ops, Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. Pivotal Games and the Pivotal logo are trademarks of Pivotal Games Limited. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® 2008 Creative Technology Ltd. The Creative logo, Sound Blaster logo, X-Fi logo, EAX logo, EAX ADVANCED HD logo are registered trademarks of Creative Technology Ltd, in United States and/or other countries. All brands or product names listed are trademarks or registered trademarks and are property of their respective holders.

PS3 PS2 PSP

news

Todo lo que necesitas para estar a la última



SÉ EL MEJOR DJ

HERCULES DJ CONSOLE RMX

Esta consola de audio digital, diseñada para profesionales y DJs expertos, posee un tamaño compacto para llevarlo a cualquier evento (35x25 cm.). Aún así, su superficie es bastante amplia con botones accesibles y controladores precisos fáciles de usar. Lleva incorporado un interfaz de audio, así como 4 entradas y 4 salidas. Es compatible con PC y Mac.

349 € www.hercules.com

PATAPON

¡Si quieres saber todo sobre este peculiar juego de estrategia rítmica para PSP, ve a la página 72!



TECNO CÁMARAS, LUCES... ACCIÓN

Mini DV HDR-HC9 de Sony

Cual Álex de la Iglesia, busca la imagen más nítida, el encuadre perfecto... Esta cámara HDV hará las delicias de los amantes del vídeo, ya que va equipada con opciones profesionales y funciones avanzadas, como fotómetro o enfoque, utilizando la pantalla LCD. Además, lleva micrófono con zoom, reconocimiento de cara y optimizador para conseguir unas imágenes claras. Permite grabación de vídeo Full HD 1080 en cintas DV. **1.200 €** www.sony.es



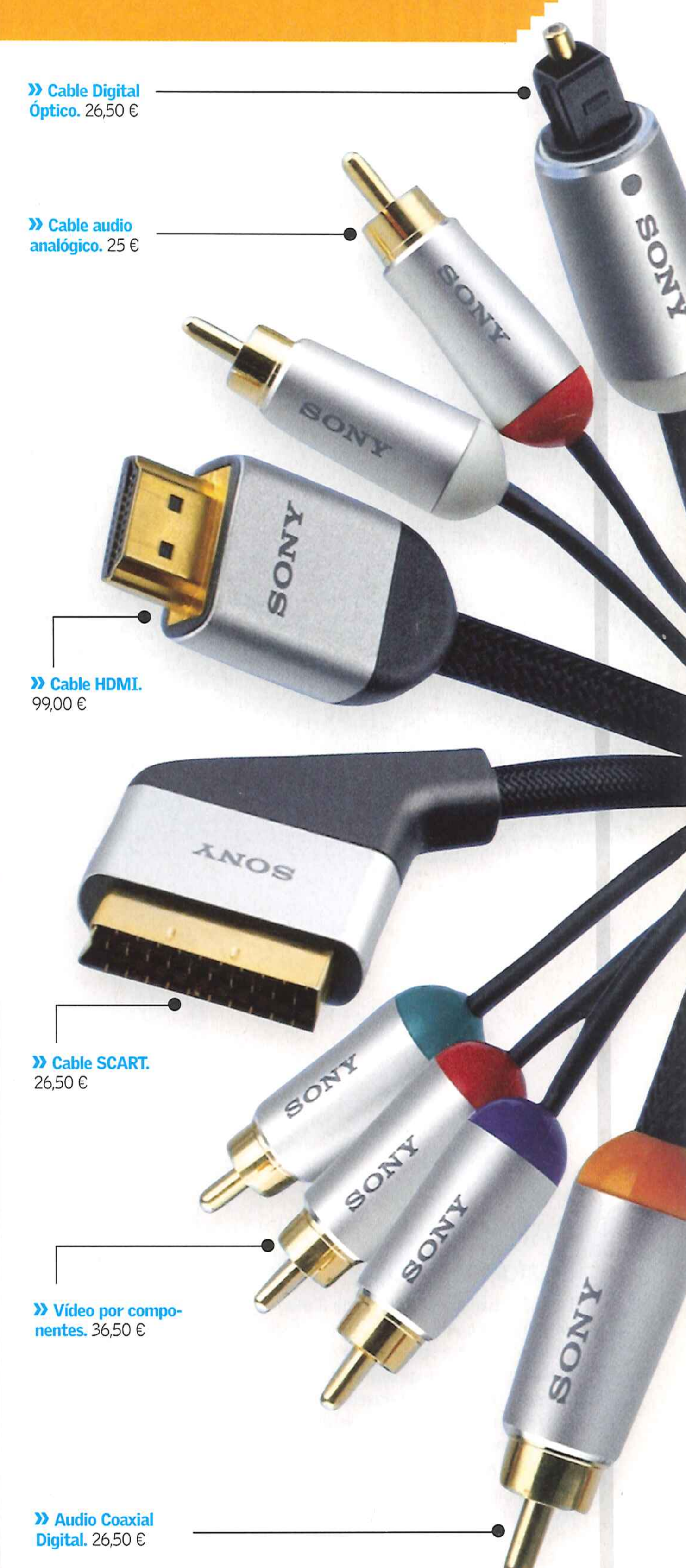
CREANDO AMBIENTE

LED LivingColors

Esta peculiar lámpara ofrece una infinita gama de colores, permitiéndote así ambientar cada rincón de tu casa de la manera más sencilla. Incluye mando a distancia con regulador para ajustar la intensidad de la luz, así como para escoger el color que más te guste.
149 € www.philips.com/livingcolors

SEIS DE NECESIDAD

Cables oficiales que debes tener para poder disfrutar a lo grande con tu PS3



» **Cable Digital Óptico.** 26,50 €

» **Cable audio analógico.** 25 €

» **Cable HDMI.** 99,00 €

» **Cable SCART.** 26,50 €

» **Vídeo por componentes.** 36,50 €

» **Audio Coaxial Digital.** 26,50 €



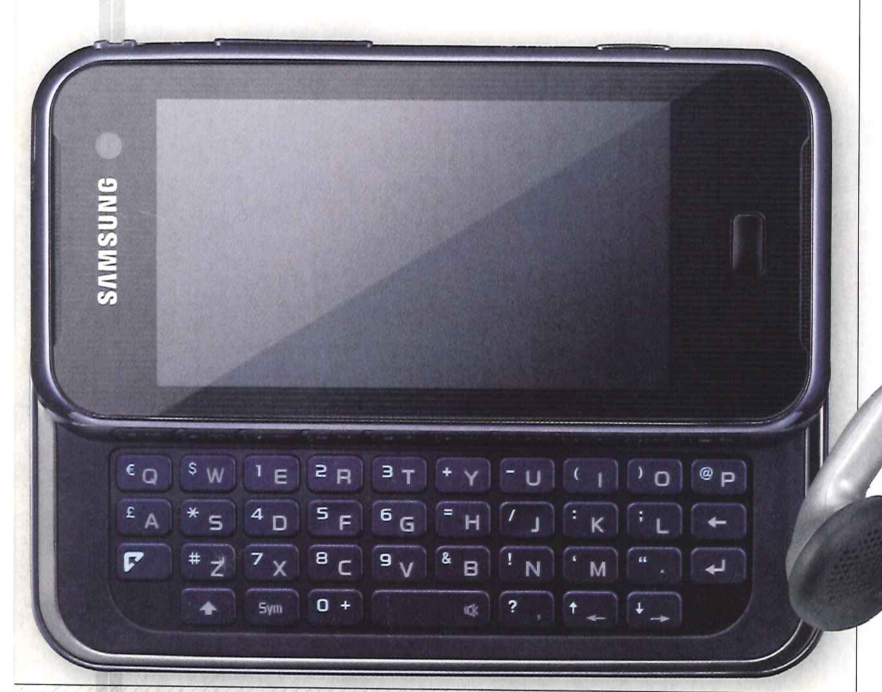


El detalle. Capacidad sin límites.

Nuevo Memory Stick PRO Duo de, nada más y nada menos, ¡16 GB! Es perfecto para las nuevas cámaras de vídeo de Alta Definición, así como para las cámaras de fotos de última aparición. Su precio es de 265 €.

TODO EN UNO
Samsung F700

El nuevo móvil de Samsung reúne en un mismo dispositivo las funciones multimedia que hoy en día se requieren. De tal modo que incluye tecnología HSDPA para una mayor velocidad de transmisión de datos, acceso a Internet y una cámara de 3 Megapíxeles con autofocus. Asimismo, la pantalla es táctil y posee teclado deslizante para una mayor manejabilidad y aprovechamiento del espacio. 495 € www.samsung.es



CUAL PERIODISTA
UX80

Di adiós a tu grabadora de cinta y hazte con este sistema de última generación. La UX80 incorpora una grabadora de voz, MP3 y reproducción con hasta 2 GB de capacidad de almacenamiento; puede grabar hasta 290 horas (581 en modo long play). Además, va equipada con una conexión USB de alta velocidad para transferencia de datos y carga directa de la batería.
179 € www.sony-europe.com



CAPTURA EL TIEMPO
Digital IXUS 80 IS

La nueva cámara compacta de Canon va equipada con funciones automáticas inteligentes para conseguir la fotografía perfecta. Así, entre otras muchas opciones útiles, se ha incluido la novedosa tecnología de detección de movimiento para evitar que las fotos salgan movidas o borrosas. Además, posee una pantalla LCD de 2,5 pulgadas y un zoom óptico 3x.
269 € www.canon-europe.com





SKYPE LLEGA A PLAYSTATION PORTABLE

La versión 3.90 del firmware de PSP incluye el software Skype (sólo disponible para la versión Slim & Lite), que permite realizar llamadas de teléfono a través de la portátil. Otra de las novedades es la inclusión del icono Go! Messenger (chat de voz y de vídeo con PSP).

NUEVO STARTER PACK

El nuevo pack incluye la consola, dos Sixaxis y dos de sus mejores juegos

Tras la desaparición del mercado del primer *Starter Pack*, que incluía los juegos *MotorStorm* y *Resistance: Fall Of Man*, Sony ha puesto a la venta una nueva versión del *pack* que incluye una **PlayStation 3** de 40 GB, dos mandos *Sixaxis* y dos de los mejores juegos del catálogo de **PS3**: *Uncharted: El Tesoro De Drake* y *Ratchet & Clank: Armados Hasta Los Dientes*. El precio del nuevo *Starter Pack* es de 499,99 €, únicamente 100 € más que la consola «pelada»; es decir, un ahorro de unos 90 € entre los juegos y los dos *Sixaxis*. En palabras de James Armstrong, Vicepresidente y Consejero Delegado de **SCE** para España y Portugal: *«Este Starter Pack llega en el momento apropiado, justo después de una exitosa campaña de Navidad que nos ha demostrado que el público español se muestra receptivo a nuestras propuestas y a la innovadora tecnología que ofrece PlayStation 3»*.

Gran éxito de Folding@Home.

Desde que **PlayStation 3** entró a formar parte del projecto *Folding@Home* el 22 de marzo, el número de usuarios registrados supera el millón. El proyecto utiliza un sistema denominado «computación distribuida» y hace uso del *hardware* de **PS3** (capaz de realizar el trabajo 10 veces más rápido que un PC) para estudiar el plegamiento normal y anormal de las proteínas, la agregación proteica y las enfermedades relacionadas.



Fechas y lugares de los torneos regionales FIFA Interactive World Cup 08:

Sevilla: FNAC Sevilla, 16 de febrero a las 11:00 horas.

Alicante: FNAC Bulevar, 23 de febrero a las 17:00 horas.

Bilbao: FNAC Bilbao, 8 de marzo a las 17:00 horas.

Oviedo: FNAC Principado, 15 de marzo a las 17:00 horas.

Zaragoza: FNAC Plaza de España, 22 de marzo a las 17:00 horas.

Barcelona: FNAC Diagonal Mar, 29 de marzo a las 16:00 horas.



FIFA INTERACTIVE WORLD CUP

FIFA, **Sony** y **EA Sports** emprenden esta semana la búsqueda del mejor futbolista virtual y para ello ponen en marcha, una vez más, la *FIFA Interacive World Cup*, que se disputa por primera vez en **PS3**. Participantes de todo el mundo competirán con *FIFA 08* y podrán conseguir clasificarse para la final internacional, que se jugará en Berlín, a través de los más de 20 eventos que tendrán lugar por todo el mundo y a través de *PlayStation Network*.

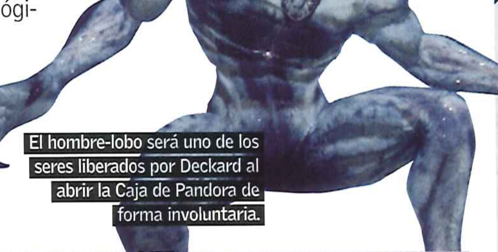


El minotauro parece uno de los enemigos más duros del juego. Basta con ver con qué se defiende el protagonista...

LEGENDARY

Los creadores de Turning Point abren la Caja de Pandora y desatan una batalla entre el hombre y el mito

Tras representar una realidad alternativa en la que los ejércitos nazis invaden Estados Unidos, **Spark Unlimited** vuelve a unir fantasía y realidad con su nuevo *shooter* en primera persona, que llegará a **PlayStation 3** en verano. ***Legendary*** te pondrá en la piel de Charles Deckard, un ladrón de arte. Es engañado para que robe la Caja de Pandora e, involuntariamente, abrirá dicha caja y liberará auténticas hordas de bestias mitológicas como minotauros, hombres-lobo y grifos. Como único responsable, Deckard tendrá la obligación de acabar con ellos y cerrar de nuevo la Caja de Pandora, haciendo uso de todo tipo de armamento real contra diferentes bestias de fantasía.



El hombre-lobo será uno de los seres liberados por Deckard al abrir la Caja de Pandora de forma involuntaria.



TRES DESDE LA WEB

1 NUEVOS PACKS WIPEOUT PULSE

En www.store.playstation.com ya está disponible el primero de cuatro packs de expansión para WipeOut Pulse. El pack Mirage incluye dos nuevas pistas y el equipo Mirage.



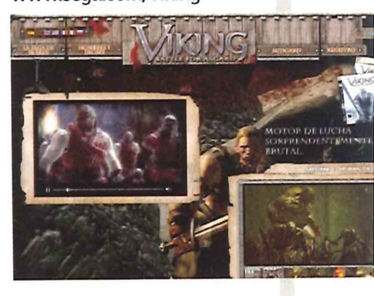
2 ALONE IN THE DARK EN LA RED

Visita www.centraldark.com y emprende un viaje al lúgubre pasado del parque de Nueva York; comprobarás cómo los altibajos de la historia han inspirado la producción del juego.



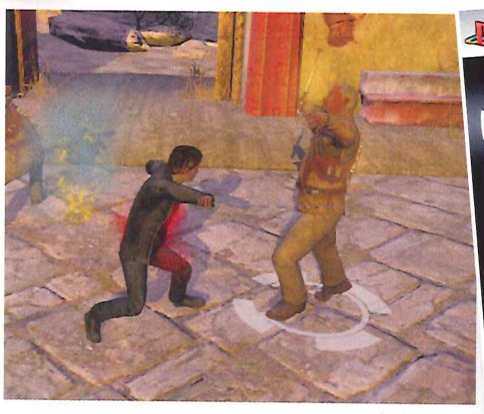
3 WEB OFICIAL DE VIKING: BFA

Sega lanza la página web oficial de Viking, en la que podrás encontrar información sobre el juego, material gráfico y un nuevo vídeo: El Asedio De Caldburg. www.sega.com/viking



www.revistaplaystation.com

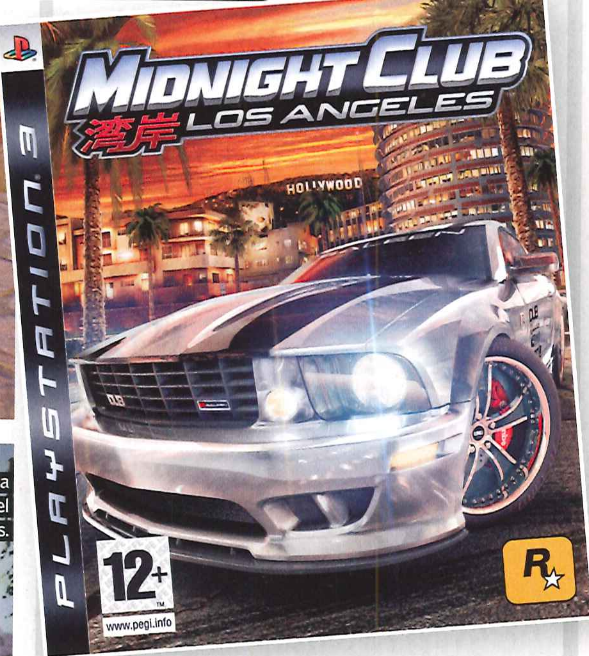
Para mantenerte al día de todas las novedades del mundo PlayStation, visita nuestra edición On-line. Este mes participa en el concurso de Devil May Cry 4 para PS3 y descubre todos los secretos de Uncharted: El Tesoro De Drake, Silent Hill Origins y muchos más juegos en la sección de guías.



JUMPER: EL VIDEOJUEGO

PS2 La aventura sigue la historia de Griffin, que corre paralela a las peripecias de David (Hayden Christensen en la película). Es un joven con una anomalía genética que le permite teletransportarse a cualquier lugar del mundo. En su camino se encontrará con los *Paladines*, cuya misión es liquidar a los *Jumper*. A la venta desde el 12 de febrero para PS2.

Los Jumper pueden teletransportar a un enemigo a zonas peligrosas del planeta para acabar con ellos.



Así será la carátula definitiva del juego

PS3 Todavía no hay fecha definitiva para la aparición de *Midnight Club: Los Ángeles*, pero por lo menos ya sabemos el aspecto que va a tener en las tiendas. El juego recrea la ciudad de Los Ángeles con una variada colección de *muscle cars*, *exotics* y *superbikes* para los amantes del *Tuning* y las carreras callejeras ilegales.

TIBERIUM: SHOOTER PARA PS3

La saga Command & Conquer ya es un shooter en primera persona



La franquicia Command & Conquer abandona la estrategia y se adentra en el género shooter.

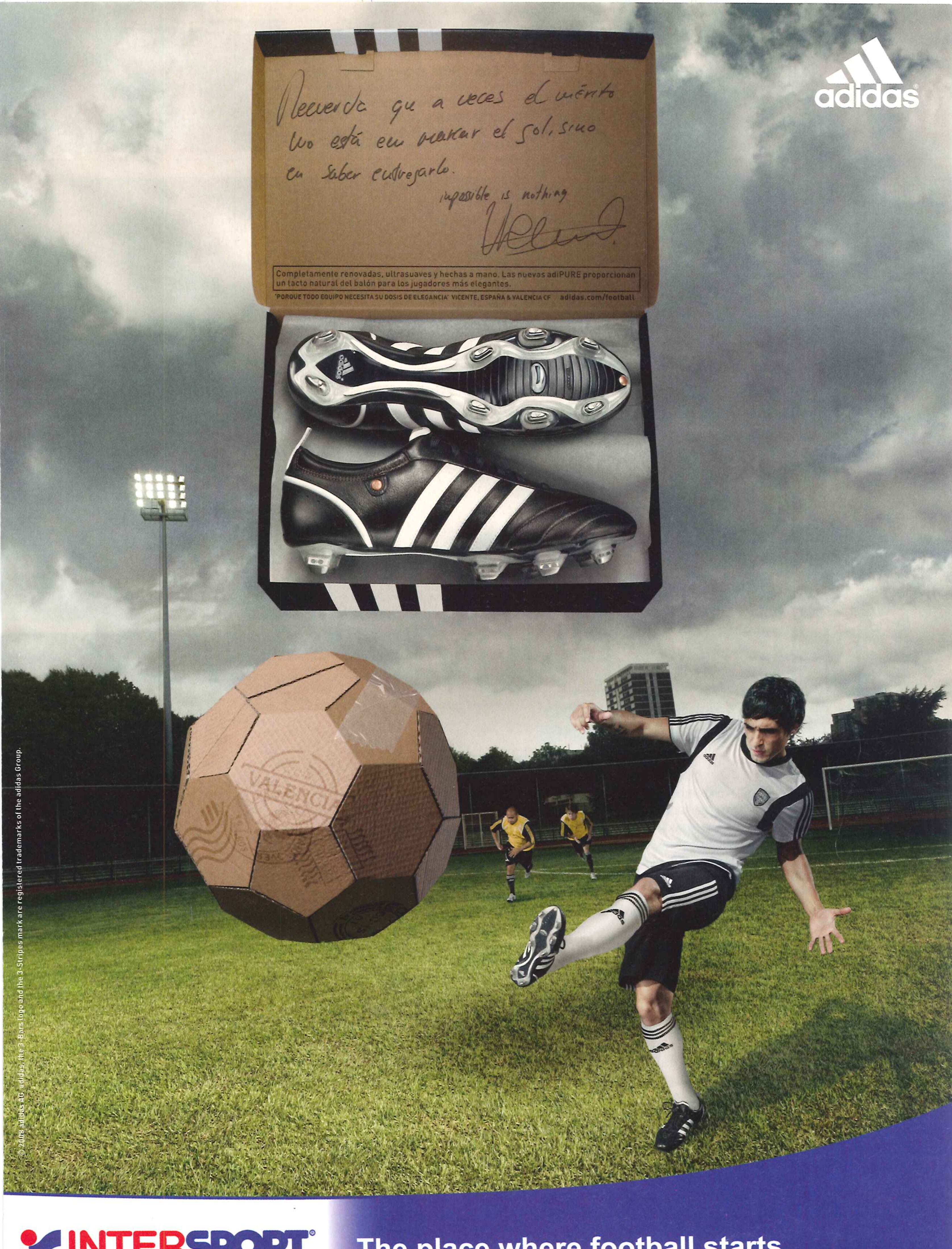
Tiberium enlaza con *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*. El soldado Ricardo Vega es llamado de nuevo a filas para luchar contra la raza alienígena de los *Scrin* en *Tower Omega*. Elementos y retazos de entregas anteriores de la franquicia mantendrán cohesionado el universos *C&C* con el *Unreal Engine 3*. Los desarrolladores, **EA Los Ángeles**, han decidido dar al jugador una única arma capaz de transformarse para satisfacer todas sus necesidades, la *GD10*.

Tiberium tiene prevista su llegada a las costas europeas para otoño.



Ricardo Vega porta una GD10, arma infalible y muy versátil, lo mismo dispara misiles, balas o granadas.




adidas
Recuerda que a veces el mérito no está en marcar el gol, sino en saber entregarlo.
impossible is nothing
Completamente renovadas, ultrasuaves y hechas a mano. Las nuevas adiPURE proporcionan un tacto natural del balón para los jugadores más elegantes.
'PORQUE TODO EQUIPO NECESITA SU DOSIS DE ELEGANCIA' VICENTE, ESPAÑA & VALENCIA CF
adidas.com/football
VALENCIA
© 2008 adidas AG. adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes mark are registered trademarks of the adidas Group.
INTERSPORT
The place where football starts

CES 2008. Pudimos ver The Agency por primera vez en exclusiva durante el pasado CES, la gigantesca feria de electrónica que tuvo lugar en Las Vegas. Cada año, el CES dedica mayor espacio a videojuegos: un 65% más esta vez.

Lo último en juegos masivos multijugador llega para PS3 y tiene mucho que ver con nuestro querido 007...

THE AGENCY

Súper espías y experiencia RPG novedosa en un juego multijugador masivo para PS3



Todo el mundo asocia rol y juegos *MMO* (o lo que es lo mismo, los *MMORPG*) a fantasía medieval, PC y horas y horas invertidas en conseguir que su personaje adquiera un nivel medio decente. **Sony Online Entertainment**, por su parte, quiere que su primer juego masivo On-line en **PS3** se aleje notablemente de esa imagen. ***The Agency*** será, por tanto, una suerte de *shooter* On-line con grandes dosis de *RPG*, pero con una temática poco común: espionaje. Cada jugador podrá elegir en principio dos agencias como filiación para su avatar, *U.N.I.T.E.* o *Paragon*. Esta elección determinará algunos aspectos más banales como la apariencia, y otros más relevantes como el tipo de misiones que podrán jugarse. A partir de ahí, el jugador-espía tendrá ante sí un mundo abierto (en la línea de otros *MMORPG* famosos), pero ambientado en alguna zona real de nuestro mundo (habrá tres grandes localizaciones para empezar). También tendrá la posibilidad de jugar en instancias privadas (en solitario o con otros jugadores) durante el desarrollo de algunas misiones o modos de juego (como el *PvP*, que existirá como opción y no como parte esencial del juego).

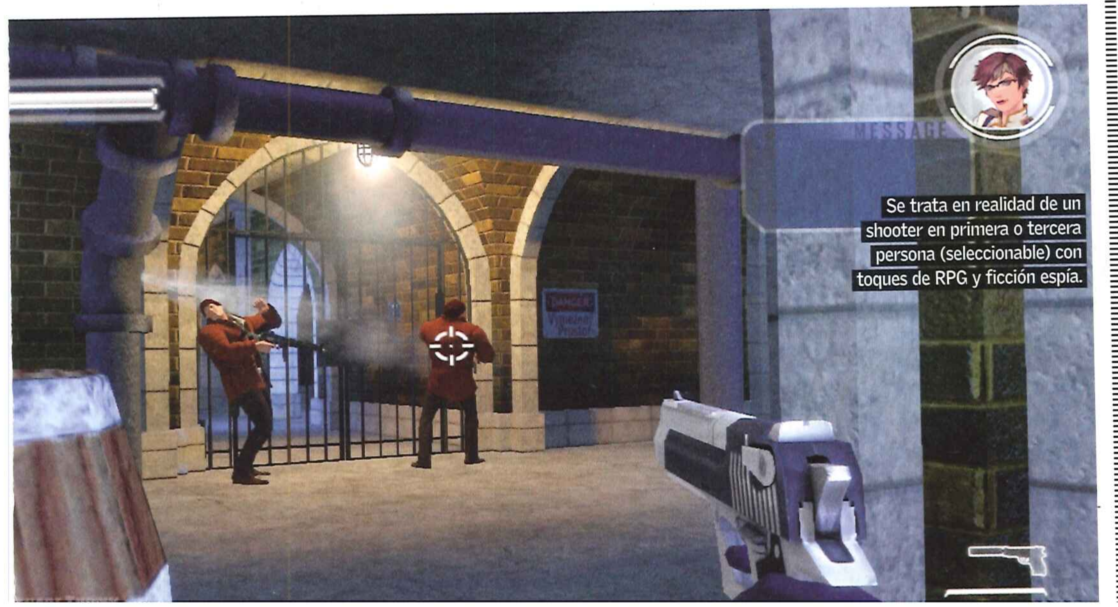
El componente *RPG* aparece en forma de prestigio dentro de tu agencia (que irá aumentando y abriéndote puertas) y otros elementos típicos, como las clases o los objetos, que tienen su equivalente reformulado: las habilidades del personaje vendrán marcadas más que por profesiones, por el traje o disfraz que se use en cada momento. Asimismo, en lugar de objetos habrá Operativos: agentes, científicos y otros recursos que el jugador podrá acumular y utilizar sobre el terreno. Y *martinis*, también nos aseguran que habrá *martinis*.



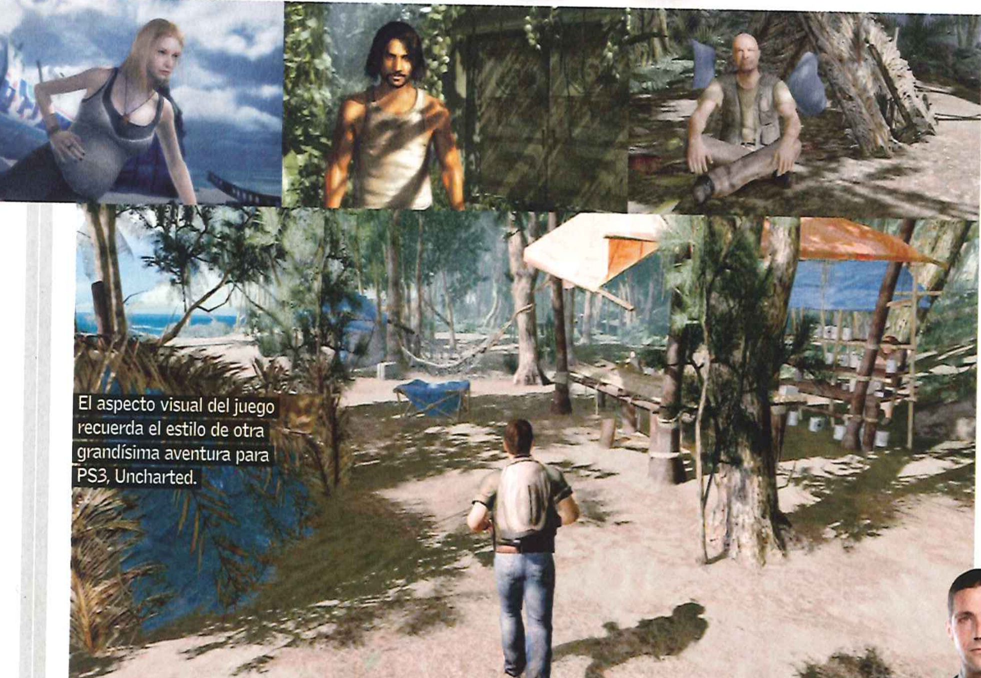








Se trata en realidad de un shooter en primera o tercera persona (seleccionable) con toques de RPG y ficción espía.




« En la isla. Claire, Sayid y Locke son algunos de los supervivientes de la serie que Elliot encontrará en la isla.

El aspecto visual del juego recuerda el estilo de otra grandísima aventura para PS3, Uncharted.

PERDIDOS LLEGA A PS3

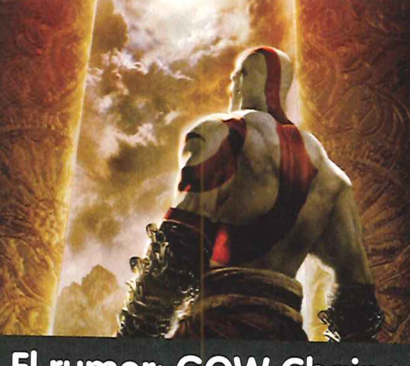
Conoce la historia secreta de «Perdidos» a través de los ojos de un nuevo pasajero del vuelo 815

El argumento de la serie televisiva, ya en su cuarta temporada en EE.UU., parece sacado de un videojuego. **UbiSoft** Montreal ha aprovechado la oportunidad y se ha propuesto recrear la historia de los pasajeros del vuelo oceánico 815 en una aventura para consolas de nueva generación. El principal atractivo del juego es que vas encarnar a un personaje inédito en la serie. Recorrerás localizaciones que no has visto nunca en la pequeña pantalla junto a escenarios que te resultarán familiares, además de codearte con el resto de supervivientes. Resuelve *puzzles*, combate contra enemigos y enfréntate a los desafíos que te permitirán sobrevivir y llegar a conocer el secreto que oculta este misterioso islote perdido en el Pacífico.

SALVA LA TIERRA EN TU MÓVIL

Si quieres revivir la nueva película de Mortadelo y Filemón ya puedes hacerlo en tu móvil. Combate los desmanes del malvado Botijola y evita que termine con todas las reservas de agua de la Tierra. Descubre claves desde el ordenador de la T.I.A., viaja en el tiempo o juega en la feria para ganar dinero y sobornar a los maleantes.

PARA DESCARGARLO ENVÍA **MORTADELO** AL **7292**



El rumor: GOW Chains Of Olympus para PS2

Ratchet & Clank: El Tamaño Importa y *Silent Hill Origins* ya han confirmado su paso a **PlayStation 2.** Todavía no está confirmado, pero es muy posible que la entrega de las aventuras de Kratos para la portátil también siga el mismo camino, haciendo las delicias de millones de usuarios de todo el mundo antes de que se anuncie la entrega para PS3.



Silent Hill Origins tendrá versión en PS2

La migración de títulos a PlayStation 2 ha comenzado. Este año verá la luz una edición de Silent Hill Origins. La terrorífica aventura narra la historia de Travis Grady, un camionero que se pierde en la ciudad maldita. El juego cuenta con diferentes finales.



Ratchet & Clank vuelven a los 128 bits

Otro título del que se ha anunciado su aparición en **PlayStation 2**, directamente desde el catálogo de **PSP**, es *Ratchet & Clank: El Tamaño Importa*. La original aventura de estos dos personajes tiene prevista su salida al mercado para el mes de marzo del presente año. Ahora sólo nos queda esperar que otros sigan su ejemplo, ¿qué tal *Daxter*?

Rico Rodríguez vuelve equipado con su paracaídas y su garfio en una aventura de proporciones enormes.

1000 KM² DE DIVERSIÓN

Avalanche Studios ha desarrollado la segunda entrega de *Just Cause* para **PlayStation 3**. **Eidos Interactive** publicará el juego a lo largo de 2008, que en esta ocasión nos conduce hasta la isla de Panau en el sudeste asiático. Rico Rodríguez regresa con la misma intención de hacer disfrutar al jugador haciendo todo tipo de locuras. Lanzarse en paracaídas a una selva, recorrer un desierto en un todoterreno o utilizar el garfio para realizar peligrosas acrobacias. Todo en un entorno que recrea efectos meteorológicos de forma muy realista a lo largo de los 1.000 kilómetros cuadrados de la isla Panau.

GTA IV se pondrá a la venta en primavera

Rockstar ya ha hecho oficial la fecha de lanzamiento de *Grand Theft Auto IV*: el próximo 29 de abril de 2008. También ha mostrado las imágenes definitivas del contenido de la edición de coleccionista del juego. Además, desde el pasado 8 de febrero ha quedado inaugurada la página web oficial *www. rockstargames.com/IV*, en la que millones de seguidores de la franquicia podrán dar sus primeros pasos por *Liberty City* y conocer a los personajes con los que el inmigrante Niko Bellic se va a encontrar para vivir el «Sueño americano».

29 DE ABRIL 2008

PlayStation Network

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades



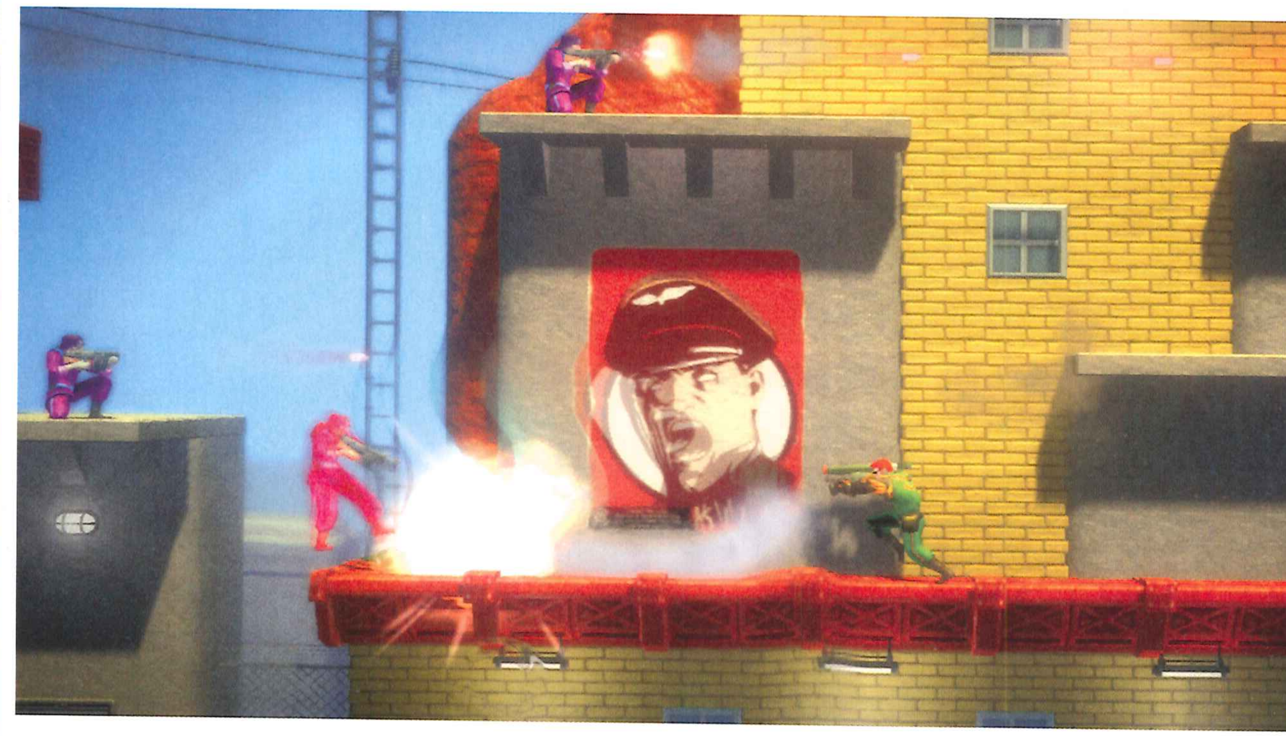
LO MEJOR DE JAPÓN

Visitando la Store japonesa, no podemos sino sentir envidia por uno de sus apartados, el de clásicos de PSone, en el que claramente nos llevan mucha ventaja. Listos para ser descargados y jugados en PS3 o PSP, y por la módica cantidad de 600 Yenes (menos de 4 €), se encuentran títulos como la saga Arc The Lad, Resident Evil 2, Baroque, Metal Slug...



LO MEJOR DE EE.UU.

Afortunadamente para nosotros, casi todas las descargas existentes en la PlayStation Store americana se encuentran también en la española, incluyendo la reciente demo de Conflict: Denied Ops. Lo que sigue siendo exclusivo de EE.UU. son los añadidos en forma de canciones para Rock Band, título que aún no ha sido lanzado en nuestro país, y algunos tráilers de cine.



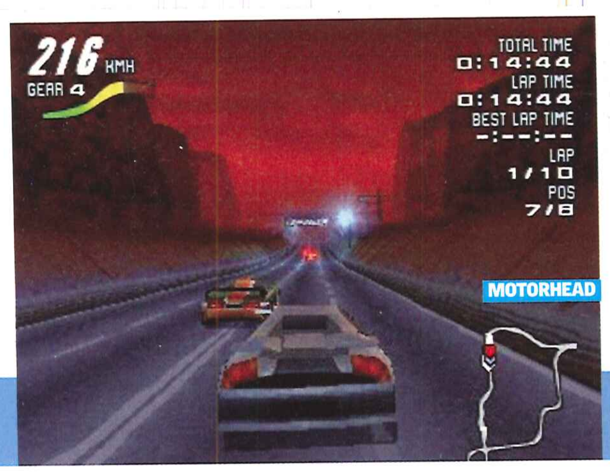
BIONIC COMMANDO REARMED

Otro clásico revitalizado llega a PSN

Hace unos meses, **Capcom** anunció que la secuela de su clásico juego de acción y plataformas llegaría a **PlayStation 3** a lo largo de este año. Pero ahora acabamos de conocer que no será la única oportunidad de disfrutar de este título de culto en la nueva consola de **Sony**, pues también será lanzado (esta próxima primavera) un *remake* de la recreativa original, aparecida hace ya veinte años.

Bionic Commando Rearmed toma la esencia del original (desarrollo en dos dimensiones, disparos, saltos y el uso del garfio magnético del protagonista para encaramarse a las plataformas), pero con un lavado total en lo que a apartado gráfico se refiere, pues ahora todo está creado con polígonos y presentado en alta resolución. Como novedades, incorporará un modo para dos jugadores cooperativo y la posibilidad de ir desbloqueando material adicional en la secuela que verá la luz más tarde. Además, se incluirá un nuevo catálogo de armas y una banda sonora completamente remezclada para la ocasión.



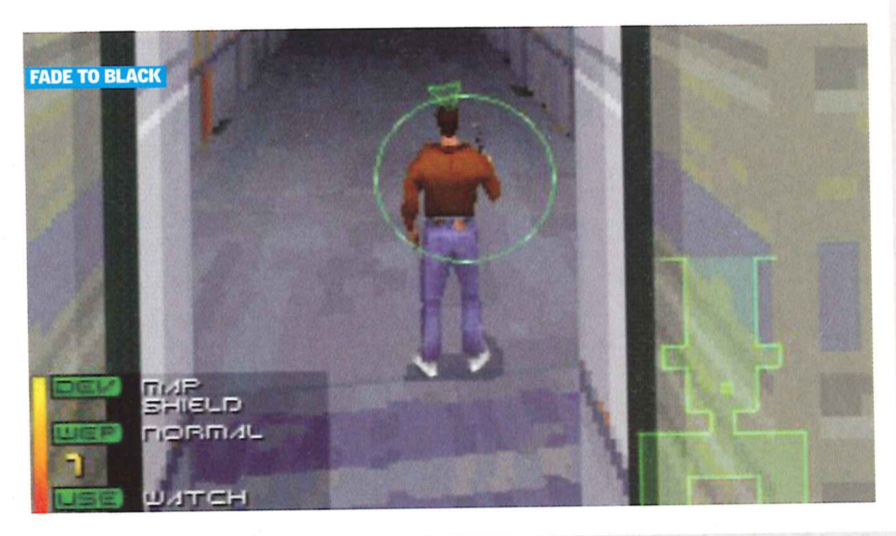




CLÁSICOS DE PSONE

Revive los momentos dorados de la época de los 32 bits

Tres han sido los títulos aparecidos este mes correspondientes al catálogo de **PSone**, y que por un precio de 4,99 € pueden ser descargados para ser jugados en la propia **PS3** o en **PSP**. El primero de ellos, *Fade To Black*, fue puesto a la venta en 1996 y se trata de una secuela en tres dimensiones del clásico *Flashback*. *Theme Hospital*, en cambio, vio la luz un par de años después y presentaba una simulación estratégica en toda regla, en la que el jugador se ponía al frente de un particular centro sanitario. Por último, *Motorhead* (también de 1996) es un espectacular arcade de conducción, para su tiempo, de **Gremlin Interactive**. ¡Disfrútalos!







LO MEJOR DE PLAYSTATION STORE

Las mejores demos aparecidas hasta el momento en PlayStation Store

1. BURNOUT PARADISE (ELECTRONIC ARTS)
2. DEVIL MAY CRY 4 (CAPCOM)
3. THE CLUB (SEGA)
4. FIFA STREET 3 (ELECTRONIC ARTS)
5. TIMESHIFT (VIVENDI)
6. SUPER STARDUST HD (SONY C.E.)





¡MÁS CALL OF DUTY 4: MW!

Activision acaba de anunciar que lanzará esta próxima primavera nuevos mapas multijugador para ser descargados a través de PlayStation Store. Aún no se conoce la fecha definitiva, ni el precio de los mismos, pero sin duda es una buena noticia para la gran legión de fans de este shooter bélico.

DEMOS Y MÁS DEMOS

Este mes, de todo y para todos en la Store española

Las compañías más importantes siguen publicando las *demos* de sus juegos más importantes. Por ejemplo, este mes el lanzamiento más sonado en este sentido es el de la versión de demostración del genial *Devil May Cry 4* de **Capcom**, una de las más completas que hemos visto. También está presente **THQ** con su **arcade** de conducción *MX Vs ATV*, que propone carreras *Off Road* sobre dos o cuatro ruedas. El nuevo simulador de baloncesto de **Sony**, *NBA 08*, también cuenta con su propia *demo* desde hace muy poco, como también ocurre con la tercera entrega de la saga *FIFA Street* de **Electronic Arts**, con el fútbol como protagonista.

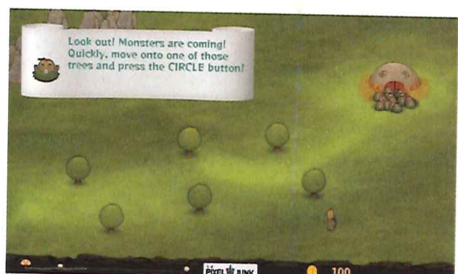




PIXEL JUNK RACERS

Recuerda que también tienes disponible para descargar desde hace algunos meses la anterior producción de estos programadores, un arcade de «slot racing» (es decir, algo similar al Scalextric) la mar de original y con un montón de pruebas diferentes.









La estética del juego hace buen uso de los 1080p para presentar un estilo único.







4,99 €

PIXEL JUNK MONSTERS

Estrategia para todos y todas



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **Q GAMES**
ON-LINE **SÍ (RÁNKINGS)**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **60 MB**

Los programadores de **Q-Games** (pequeña desarrolladora independiente afincada en Kyoto y responsable, entre otras cosas, de la *XMB* del interfaz de **PlayStation 3**) ya sorprendió a propios y extraños con su anterior proyecto, *Pixel Junk Racers*: un *arcade* de coches con la originalidad por bandera y un estilo gráfico muy particular.

Ahora, con estos mismos elementos, proponen un acercamiento de lo más pulido y atractivo a la mecánica del *Tower Defense*, un sencillo juego gratuito que, en sus múltiples versiones, lleva tiempo enganchando a la pantalla del PC a los usuarios más casuales. Básicamente deberemos construir una serie de torres de defensa, de diferentes tipos, para detener el avance de una ristra de enemigos hacia nuestra base. La combinación de torres y la administración de nuestro presupuesto dan lugar a un juego refrescante, terriblemente adictivo y con un modo cooperativo genial.



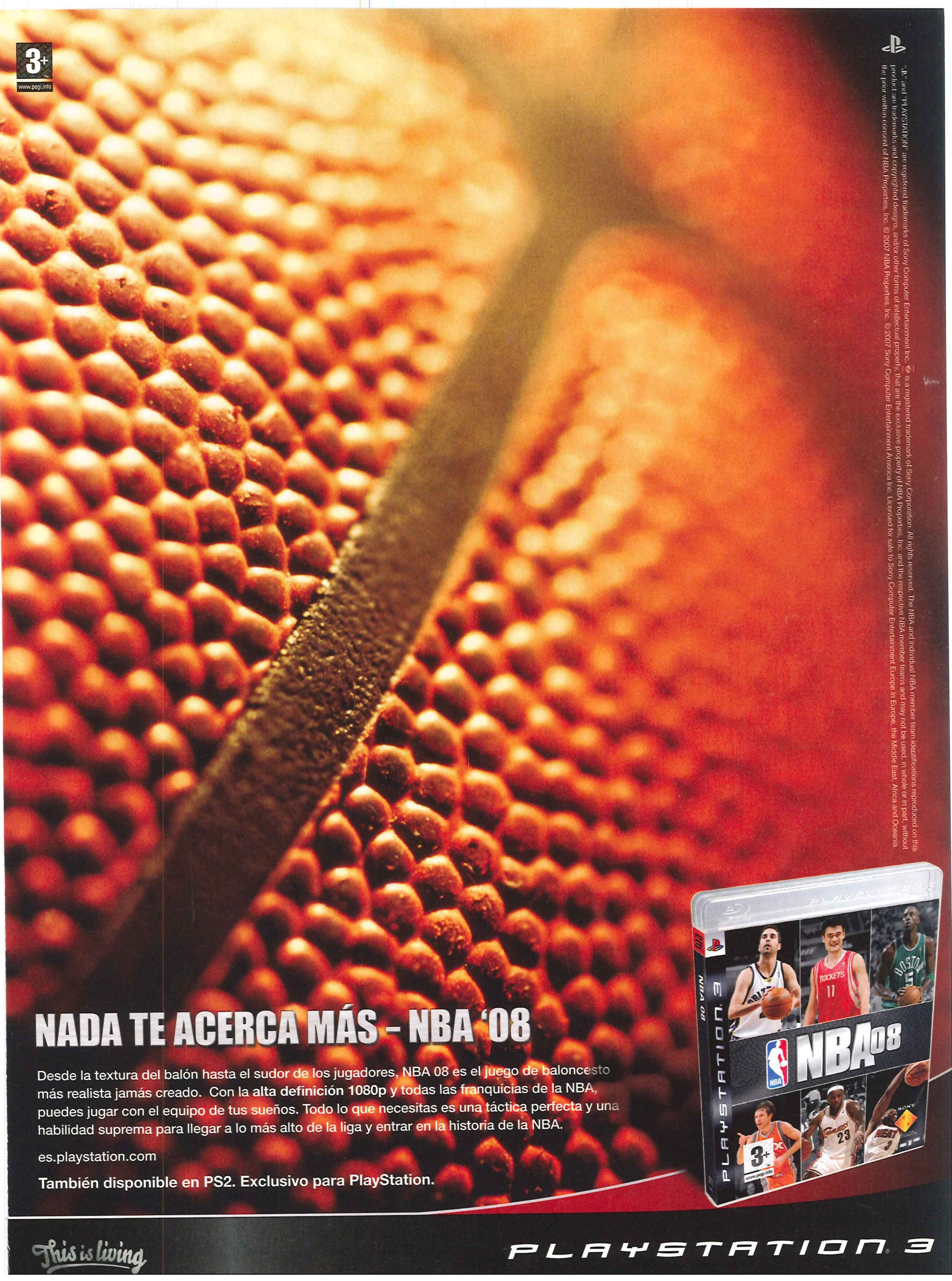
evaluación

Una de las propuestas más divertidas, originales y adictivas de toda la Store. Y por menos de 5 €... ¿Qué más se puede pedir? Quizá, el modo cooperativo On-line es lo único que se echa de menos... Por pedir que no quede.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,7	8,5	9,0	8,2	7,0	8,8

El encanto de lo sencillo en su máxima expresión, pero sin olvidar los 1080p.

El control es extremadamente sencillo, pero sus posibilidades son muy grandes.



3+
www.pegi.info
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. The NBA and individual NBA member team identifications reproduced on this product are trademarks and copyrighted designs, and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2007 NBA Properties, Inc. © 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Licensed for sale to Sony Computer Entertainment Europe in Europe, the Middle East, Africa and Oceania.
NADA TE ACERCA MÁS – NBA '08
Desde la textura del balón hasta el sudor de los jugadores, NBA 08 es el juego de baloncesto más realista jamás creado. Con la alta definición 1080p y todas las franquicias de la NBA, puedes jugar con el equipo de tus sueños. Todo lo que necesitas es una táctica perfecta y una habilidad suprema para llegar a lo más alto de la liga y entrar en la historia de la NBA.
es.playstation.com
También disponible en PS2. Exclusivo para PlayStation.
PLAYSTATION 3
NBA 08
NBA
3+
www.pegi.info
This is living
PLAYSTATION 3

PlayStation network



» ¡Que me pierdo! Las formaciones acrobáticas son la prueba de fuego de Sky Diving. Tendrás que girar el Sixaxis como un maestro para seguir la coreografía de tus compañeros.

» Es cuestión de cálculo. Una vez abierto el paracaídas, deberás calcular bien la trayectoria hasta el punto de aterrizaje. Pasarse de velocidad o quedarse corto llevan al desastre.



4,99 €

SKY DIVING
Paracaidismo extremo



Sky Diving es el juego más deslumbrante que ha dado PlayStation Store hasta la fecha

Los japoneses **Lightweight** nos presentan este divertidísimo simulador de paracaidismo en el que podrás ejecutar todo tipo de acrobacias en el aire, utilizando para ello los *joysticks* analógicos y el sensor de movimiento del *Sixaxis*. Al principio cuesta un poco habituarse al control del paracaidista (es recomendable empaparse el Tutorial), pero tras unas cuantas partidas te será imposible abandonar el juego: no pararás hasta dominar las formaciones en grupo y aterrizar con precisión milimétrica sobre el blanco.

Sky Diving, disponible en la *PlayStation Store* europea desde el 8 de febrero, cuenta con un modo On-line para cuatro jugadores, multitud de modos y retos para disfrutar en solitario. Podrás practicar acrobacias en grupo en el túnel de viento, grabar en el disco duro vídeos con tus mejores saltos y mejorar tu licencia de paracaidista a medida que vayas cumpliendo pruebas. A nivel visual, es el juego más deslumbrante que ha dado la *Store* hasta la fecha, tanto por la espectacularidad de los escenarios como por la animación de los que saltan al vacío. Un verdadero regalo para los sentidos.



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **LIGHTWEIGHT**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **530 MB**

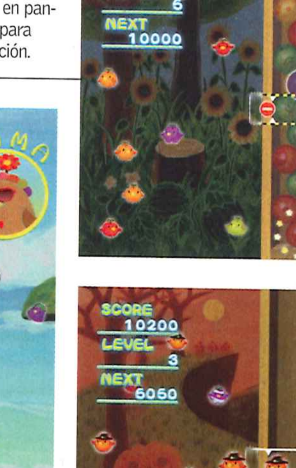
evaluación

Dotado de unos gráficos impresionantes, Sky Diving amortiza sobradamente los 4,99 € que cuesta. Y tendrás las risas garantizadas mientras ves cómo tus amigos agitan frenéticamente el Sixaxis en plena caída libre.

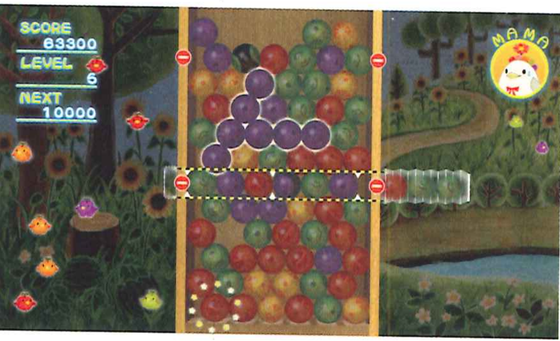
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,0	8,0	8,4	8,2	8,0	8,6

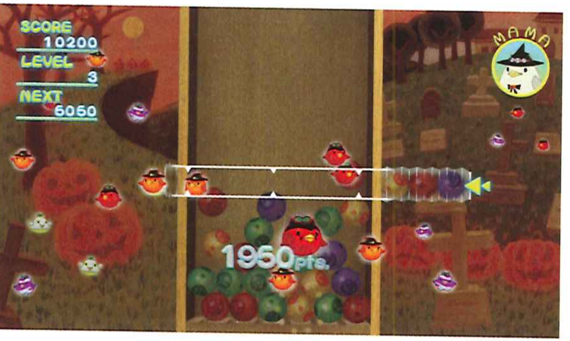
Dignos del mejor lanzamiento en Blu-ray. Se te pondrán los ojos como platos.

Te costará cogerle el «punto» al control, pero luego no podrás soltar el Sixaxis.



» Huevos especiales.
Además del normal, los hay que bloquean líneas, que eliminan todos los huevos del mismo color en pantalla y otros con estrellitas para conseguir bonus de puntuación.











Dos jugadores.
Juega contra un amigo (no hay opción On-line) y consigue hacer combos para enviar una lluvia de huevos al nido de tu oponente.

4,99 €

PIYOTAMA

Salva los pollitos con puzzles

Desde que Pajitnov creara el *Tetris* (1985) se han desarrollado infinitas variaciones de la idea original. Siguiendo su estela, nos llega ***Piyotama***, más en la línea de *Puyo Puyo* que en la de encajar bloques. Tu misión consistirá en ayudar a Mother Piyo a mantener limpio su nido. Los huevos no paran de caer y si eres capaz de alinear cuatro o más de un mismo color, eclosionarán dejando libres a sus polluelos. Con el mando podrás desplazar tres huevos de línea en línea, por el exterior del nido (a la izquierda o a la derecha) para cambiar el orden y liberar pollitos. Pero la gracia de ***Piyotama*** está en realizar *combos* consiguiendo que desaparezcan más de cuatro huevos simultáneamente. Para ello se puede emplear uno de los huevos especiales, que eliminará de la pantalla todos los del mismo color. Si se combina con maestría es posible limpiar el nido por completo. Sin embargo, ***Piyotama*** es bastante limitado. Sólo pueden jugar dos jugadores y en la misma consola, la funcionalidad On-line se restringe al *ranking*. Y, además, apenas hay dos modos más de juego, contra el crono y sin límite temporal.



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **JAPAN STUDIO**
ON-LINE **SÍ (RANKING)**
JUGADORES **2**
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **191 MB**

evaluación

Un título tan adictivo y por ese precio no está mal; aunque la falta de juego On-line, que sólo cuente con tres modos y otros tantos fondos de pantalla, hacen que parezca un poco limitado para lo que podría haber ofrecido.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,9	8,0	8,0	7,4	5,5	7,9

Gráficos: Con estilo, pero se echa de menos que no haya más escenarios de juego.

Jugabilidad: Control sencillo y efectivo, pero se le podría haber dado otra vuelta de tuerca.

SONIC RIDERS ZERO GRAVITY™

MUÉVETE EN LA GRAVEDAD CERO

18 PERSONAJES ÚNICOS, 60 PLATAFORMAS, 16 CIRCUITOS DINÁMICOS






DESAFÍA LA FUERZA DE LA GRAVEDAD Y REALIZA TODO TIPO DE PIRUETAS Y PROEZAS CON SONIC Y SUS AMIGOS. PONTE EN VERTICAL SOBRE LAS PAREDES O CHOCA CONTRA CUALQUIER COSA QUE FLOTE EN LA EXPERIENCIA DE CARRERAS Y VELOCIDAD MÁS SALVAJE QUE HAYAS VIVIDO.

LA COMPETICIÓN COMIENZA EN FEBRERO DE 2008

WWW.SONIC-CITY.COM















www.sega.es



LOS MEJORES VIDEOJUEGOS PARA TU MÓVIL

STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

El clásico en tus manos

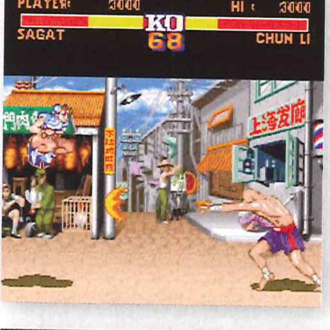
PARA DESCARGARLO ENVÍA PELEA AL 404

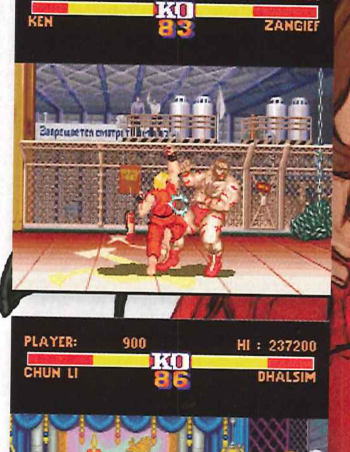
Muchos usuarios soñábamos con este momento, desde la aparición de los primeros terminales con pantalla en color y juegos *Java*. Al fin, *Street Fighter II* llega a los móviles en (casi) todo su esplendor.

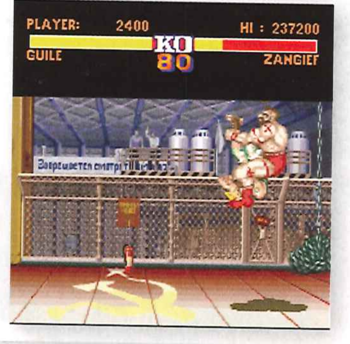
La versión de *Street Fighter II* elegida por **Capcom** para lanzar en formato móvil ha sido *Champion Edition*; sin duda, la más extendida en los salones recreativos, allá por 1993. La versión para terminales móviles incluye todos los personajes jugables de la *coin-op* y, teniendo en cuenta los controles de un teléfono móvil, un número más que aceptable de movimientos y ataques.

Aunque el juego sólo permite el uso de dos tipos de ataques normales (puño débil/llave y patada fuerte) y tres especiales, es ampliamente configurable (para jugar con dos manos, con una y con el teclado numérico). Lo mejor de todo es que, incluso haciendo uso de la palanquita del móvil para movernos por la pantalla, no resulta nada difícil realizar saltos en diagonal e incluso la ejecución de ataques especiales como el *shoryuken*; eso sí, no hemos conseguido ejecutar ni un *Spinning Piledriver* de Zangief por las limitaciones lógicas de su control. Los gráficos, como se ve en las pantallas, son idénticos a los de la *coin-op*, así como la IA de los enemigos, que reaccionan igual que en el *SFII* original.













SI TE GUSTÓ...
MEDIEVAL COMBAT: AGE OF GLORY
Otro excelente arcade de lucha, con siete personajes diferentes.



evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

- ↑ Tanto los gráficos como la inteligencia artificial de los enemigos son idénticos a los de la recreativa original.
- ↓ Aunque el control no podía ser mejor, se echa en falta una configuración para usar los seis ataques del SFII original.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,5	8,9	9,3	9,4
Sus animaciones son algo bruscas, pero los sprites son idénticos a los del SFII original.	Podrás elegir entre geniales melodías en formato MIDI y efectos de sonido.	El control no podía haberse plasmado mejor y la IA de la CPU es igual a la original.	

Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



BROTHERS IN ARMS

El famoso shooter se hace arcade

Después de convencer a los aficionados a los *shooter* en consolas, *Brothers In Arms* se convierte en un *arcade* de lo más clásico en el que se mezclan diferentes géneros a lo largo de seis distintos niveles.

Cada uno de los escenarios del juego te obligará a realizar varias acciones; principalmente, tendrás el control de un soldado con el que podrás lanzar granadas, atacar cuerpo a cuerpo, recoger munición, nuevas armas como un lanzamisiles... Y todo de la manera más sencilla e intuitiva. Con el *stick* o los botones 2, 4, 6 y 8 del teclado numérico controlarás a tu soldado. La tecla de 0 sirve para lanzar las granadas y utilizar el lanzamisiles. Asimismo, el botón 5 se emplea para disparar la metralleta, que apuntará automáticamente a cualquier enemigo que aparezca en pantalla.

En algunas de las misiones del juego tendrás que controlar un cañón antiaéreo y deshacerte de varias oleadas de aviones enemigos. Gráficamente recuerda a los primeros títulos para *Neo-Geo* y su jugabilidad totalmente *arcade* amenizará al instante cualquier momento aburrido.



SI TE GUSTÓ...
MEDAL OF HONOR
Otra buena ración de arcade bélico con alma arcade.

evaluación

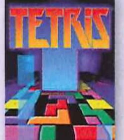
NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/JUEGOS


Los gráficos son muy buenos y recuerdan a los de los primeros juegos de Neo-Geo. Simple y divertido.

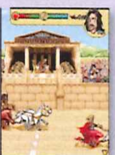

Seis niveles se nos antojan algo escasos, sobre todo teniendo en cuenta que son bastante cortos

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,0	9,2	8,7	8,8
Gráficos 2D a la antigua usanza que recuerdan a consolas como Neo-Geo.	Música, efectos de sonido... ¡hasta voces digitalizadas! Una auténtica maravilla.	El control es simple e intuitivo y la variedad en todas las misiones es sorprendente.	





1
TETRIS
Todo un clásico, pero que nunca te cansarás de jugarlo.



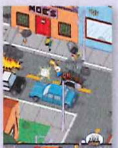
2
ASTERIX
Disputa diversas pruebas olímpicas en el juego oficial de la nueva película del héroe galo.



3
MINI GOLF 99 HOYOS
El golf más divertido llega a tu móvil. No podrás dejar de jugar.



4
RETO MENTAL: BRAIN TRAIN
Potencia tu capacidad cerebral con divertidas pruebas.



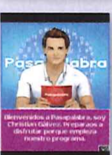
5
LOS SIMPSON
La familia más loca de la TV se queda a vivir en tu móvil.



6
FIFA 08
El mejor fútbol para móvil, con la licencia FIFA y divertidos modos de juego.



7
¡ALLA TÚ!
Un total de 20 episodios de tu programa favorito de la TV.



8
PASA PALABRA
El popular concurso de TV en la pantalla de tu móvil.



9
PES 2008
La última versión del gran simulador de fútbol de Konami.



10
BRAIN MAGISTER DEL DR. KAWASHIMA
Entrena tu cerebro con este éxito mundial.

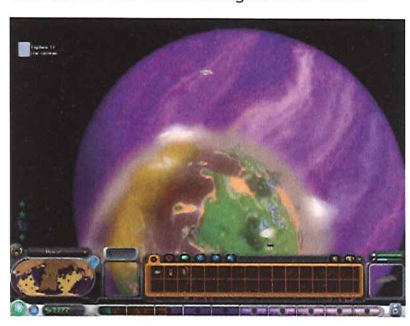
ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

Toda la información en
www.movistar.es

NOTICIAS



SPORE
La nueva obra maestra de Will Wright, creador de *Los Sims*. Explora seis asombrosos mundos, evoluciona y customiza tu *Spore* con millones de combinaciones diferentes. ¡Jamás has visto nada igual en tu móvil!



CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW
La exitosa serie de **Konami** continúa en tu móvil con *Aria Of Sorrow*. Captura las almas de tus enemigos para aumentar tus poderes y escapar de los laberintos y peligrosos monstruos del castillo. ¡Acción increíble, buena jugabilidad y gráficos de vanguardia!



ORCOS Y ELFOS II
¡De los creadores de *DOOM RPG*! Viaja por un mundo lleno de aventuras, donde nacen los héroes y se forjan las leyendas. Explora pueblos remotos, cuevas oscuras y bosques repletos de misterios, mientras combates contra bestias extrañas y míticas con un arsenal de poderosas armas encantadas.

02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.



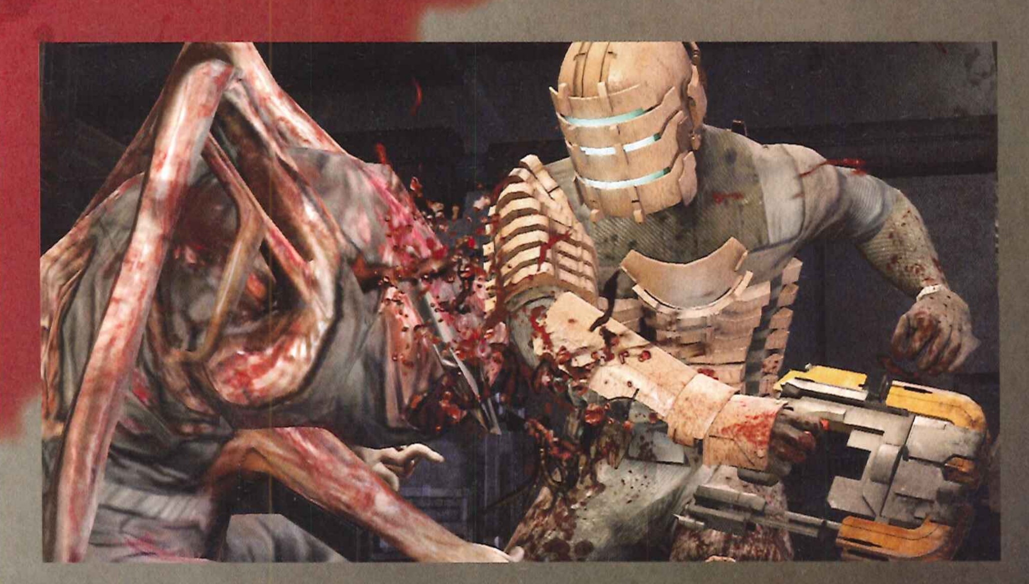
609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).



DEAD SPACE

ELECTRONIC ARTS PRESENTA SU PRIMER SURVIVAL HORROR EN UN HOTEL DE PARÍS

PS3



En una era en la que el *Survival Horror* parece vedado a los desarrolladores japoneses, puede resultar presuntuoso que **EA Redwood Shores** esté dispuesta a equipararse con los grandes del género en su primer asalto. Sin embargo, hasta **Konami** ha confiado en grupos de desarrollo occidentales para el próximo capítulo de *Silent Hill*, o la excelente precuela que vio la luz en **PlayStation Portable**.

Pero si ya es difícil competir contra franquicias asentadas como *Resident Evil*, *Silent Hill* y *Project Zero*, es mucho más arriesgado hacerlo abordando la temática desde el espacio. Como se puede ver en el cuadro de la página 40, ya ha habido intentos por emular a clásicos del cine como *Alien* en un juego. Hasta la fecha, nadie ha conseguido darle el toque mágico que nos haga pegarnos al asiento al borde del infarto, mientras deambulamos por una nave espacial.

Eso es lo que se ha propuesto Glenn Schofield en **EA Redwood Shores**. Ya había participado en títulos de licencias como *El Señor De Los Anillos* o *007*, pero su sueño era crear un *Survival Horror* con mayúsculas. Algo muy difícil teniendo en cuenta la política de este gigante de la industria. La sorpresa debió ser mayúscula cuando presentó el proyecto y le dejaron escoger a un equipo para crear una *demo* en seis meses. Y mucho mayor aún cuando al mostrarla no solo fue aprobado, sino que pasó a ser considerado como uno de los productos triple A de **Electronic Arts**, llegando a pensar en una posible trilogía y en dar el salto a otras fórmulas de entretenimiento como el cine y el cómic. El pasado cinco de febrero tuvimos la suerte de asistir a una presentación europea de ***Dead Space***. El «padre» de la idea y productor del juego, Glenn Schofield fue el encargado de presentar a su «criatura» junto a Derek Chan, *Product Manager*, en un céntrico hotel parisino. Aunque ya habíamos tenido noticias del juego, incluso con las imágenes en movimiento del tráiler en su página web oficial (*deadspacegame.com*), creo que casi ninguno de los asistentes se esperaba encontrar un producto tan acabado. Al menos esa era la primera impresión al ver ***Dead Space*** en acción. Lo más sorprendente fue enterarse que estábamos viendo y jugando con una *pre-alpha*.

Todavía no hay una fecha definitiva para el lanzamiento, pero se estima que verá la luz durante el último trimestre de 2008. La verdad es que más de un productor vendería su alma al diablo porque alguno de sus títulos, ya producidos, se acercara mínimamente al grado de calidad exhibido por la *demo* que el equipo de Glenn mostró en París.

Dead Space debutará en PS3 el último cuarto del año

Mientras el protagonista se movía por la pantalla, Glenn contó que *«la demo comienza en el capítulo 3 del juego, con Isaac Clarke en el puente* ›



La nave «rompe-planetas» USG Ishimura ha lanzado una llamada de socorro. El ingeniero Isaac Clarke y sus compañeros van en su ayuda.



Si disparas a la barriga de un Necromorph «preñado», soltará una riada de pequeños monstruos.

Aunque pueden pasar varios minutos sin ver un alma, los Necromorphs siempre acechan en la nave.

de mando». Isaac es el protagonista del juego, un ingeniero especializado en la reparación de las enormes naves mineras de la *Concordance Extraction Corporation. «No es un marine, o uno de los típicos héroes extraídos de cualquier shooter al uso. Se trata de un tipo normal y corriente, vulnerable al horror que está a punto de encontrarse»*, explica Glenn y continúa diciendo: *«de hecho, sus armas son herramientas de trabajo. Aunque durante el juego también tendrá la posibilidad de usar sus conocimientos para modificar objetos y construirse nuevo armamento, o de utilizar material médico en la zona sanitaria para atacar. Incluso después de seccionar las pinzas de un Necromorph es posible lanzarlas contra sus enemigos para lastimarles».*

Isaac Clarke no es un marine, es un ingeniero especializado en reparar naves mineras

Bienvenido al USG Ishimura

El equipo estuvo madurando un año el argumento de ***Dead Space*** bajo la influencia de clásicos del género de la gran pantalla como *Alien, Event Horizon* o *La Cosa* y el estilo visual de David Fincher (director de *Seven, El Club De La Lucha* y *The Game*). Tampoco han podido resistirse, ya dentro de la industria, al influjo de la saga *Silent Hill* (Schofield confesó que el juego que más le ha aterrorizado fue el primer *Silent Hill* para **PSone**), la serie *Resident Evil* (en especial la cuarta entrega) y a *Half-Life 2*. Este último es un juego que no tiene mucho que ver con ***Dead Space*** en cuanto a ambientación, pero sí les ha inspirado a la hora de diseñar *puzzles*, utilizando el entorno y una de las armas capaz de mover objetos a distancia.

Así que, cuando Isaac Clarke pone sus pies en la nave *USG Ishimura* y se separa de Lt. Zach Hammond (oficial de seguridad) y de Kendra Daniels, (técnico informático), ni tan siquiera se imagina que, lo que en un principio era una misión rutinaria, terminará convirtiéndose en un infierno. No transcurre mucho tiempo, antes de que comience a darse cuenta de que la tripulación del *USG Ishimura* ha sido aniquilada por una raza alienígena.

Estas criaturas del espacio profundo, los *Necromorphs*, utilizan los cuerpos humanos para infestarlos y fundirse con ellos. El resultado son grotescos monstruos, cuya reminiscencia humana (al integrar explícitamente en sus cuerpos caras, pies y otros miembros de sus víctimas)



La oscuridad, siempre amenazadora, puede ocultar tus peores pesadillas, cerca... muy cerca.

LOS NECROMORPHS.

Esta raza alienígena va a amargar la existencia de Isaac Clarke a bordo del USG Ishimura. Como auténticas alimañas, infectan los cuerpos de la tripulación para fundirse con ellos y adoptar grotescas formas en las que se pueden percibir rastros de humanidad, como una cabeza saliendo del estómago o un pie junto a una garra. Cada una de las especies de Necromorphs tiene distintos puntos de desmembramiento en su estructura corporal, Isaac tendrá que tenerlos en cuenta a la hora de combatirlas.





les hace más horribles aún a la vista. Hay diferentes tipos: en la presentación tuvimos la ocasión de ver unos con la complexión de un adulto y pinzas en lugar de brazos. También había una serie de criaturas pequeñas, con aspecto de bebé demoníaco y tres flagelos desde los que eran capaces de disparar otros tantos proyectiles en posición estática. La *demo* terminaba con la imagen de lo que prometía ser un *final boss*, una amalgama de *alien* y humano recubierta por una coraza como un crustáceo. Otro ser de aspecto bastante repugnante esparció una camada de monstruitos cuando Isaac le disparó en su hinchada barriga.

«Cuando encuentres un cadáver infestado por los Necromorphs vas a poder contemplar en tiempo real cómo los alienígenas terminan convirtiéndolo en un monstruo», asegura Glenn ante uno de los horribles seres del juego. Pero además, los *Necromorphs* son responsables de una de las principales mecánicas del juego: el desmembramiento. Isaac tendrá que seccionar sus miembros para vencerlos. Puedes utilizar el *Plasma Cutter*, un arma que dispara tres láser. Es posible cambiar el eje para que corten en horizontal o en vertical, dependiendo de si quieres seccionar brazos o piernas, por poner un ejemplo.

La forma en que se han diseñado los monstruos dota de gran realismo a las escenas en las que cortas alguna parte de su cuerpo. Y será necesario aprenderse cuál es la más vital, dependiendo de cada especie.

Gravedad Cero

Está claro que los combates contra los alienígenas ayudan a mantener la tensión. En ese aspecto, ***Dead Space*** ›

Isaac Clarke tendrá que desmembrar a los monstruos del Ishimura, es la única forma de acabar con ellos

OTROS LO INTENTARON.

No es la primera vez que alguien intenta meternos el miedo en el cuerpo desde el género de la ciencia-ficción. Desde la época de los 32 bits se han sucedido varios títulos con diferente suerte. Dead Space no lo tendrá muy difícil para ser el más terrorífico de todos ellos.



ALIEN TRILOGY
FECHA LANZAMIENTO: 1996
FORMATO: PSONE-SATURN

Shooter en primera persona basado en los tres primeros filmes de Alien. Su atmósfera y la fauna de criaturas aliens se las apañaban para atemorizar (pero no mucho) al estilo Doom.



ENEMY ZERO
FECHA LANZAMIENTO: 1997
FORMATO: SATURN

Puzzles y disparos. Kenji Eno dispuso dantescas secuencias en una nave de atmósfera agobiante. Los enemigos eran invisibles y se requería un detector sónico para dispararles.



OVERBLOOD
FECHA LANZAMIENTO: 1997
FORMATO: PSONE

El laboratorio genético en el que despierta Raz Karcy parece el interior de una nave espacial, con cámara criogénica incluida. La aventura despedía más halo de misterio que de terror.



RUN LIKE HELL
FECHA LANZAMIENTO: 2002
FORMATO: PS2-XBOX

El intento de Interplay por colarse en el Survival Horror nos dejó un experimento que era un horror en sí mismo, porque la aventura del capitán Nicholas Corner era floja.



ECHO NIGHT BEYOND
FECHA LANZAMIENTO: 2004
FORMATO: PLAYSTATION 2

Aventura en primera persona en una base lunar. Un recién casado tiene que buscar a su esposa, rodeado de fantasmas y oscuridad, con la angustia de ir enfundado en traje espacial.



Uno de los tripulantes del USG Ishimura yace en una sala, infectado por los Necromorphs.

recuerda bastante a *Resident Evil 4*. Sobre todo por su perspectiva, con la cámara por encima del hombro. Sin embargo, **EA Redwood Shores** no quiere limitarse a tener un *shooter* con tintes de *Survival Horror*. Glenn Schofield lo tiene muy claro e insistió varias veces en París que su deseo es crear el juego más terrorífico jamás creado.

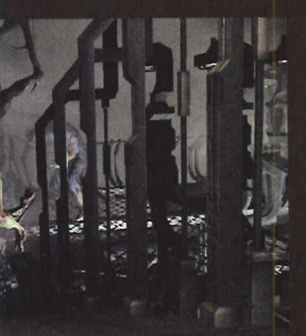
Teniendo en cuenta las dificultades que conlleva recrear una nave espacial para que sea «atractiva» visualmente para el jugador, *el USG Ishimura* resulta bastante creíble. Sus dimensiones son descomunales: hay zona de recreo, camarotes, complejo médico, cocinas y todo tipo de salas como cabría esperar en una nave de







MINERO GALÁCTICO. Isaac Clarke es un ingeniero de la Concordance Extraction Corporation, especializado en arreglar sus enormes naves mineras. No tiene alma de héroe, es un tipo corriente que se ve superado por la aventura.







Dead Space promete unas 20 horas de angustia recorriendo los desolados pasillos del USG Ishimura

este tipo. El resultado es impresionante. En primer lugar, por la extraordinaria calidad gráfica de la *demo*. En segundo, por cómo se ha dado forma a cada sección del *USG Ishimura*. Además de pensar en el diseño de cada elemento, se añaden paredes ensangrentadas y otra serie de detalles, como la iluminación, que indican que algo horrible está ocurriendo. Para colmo, las zonas de gravedad cero aumentan la sensación de aislamiento. Aunque Isaac se comunica con sus compañeros con un intercomunicador, el sentimiento de estar en la más absoluta soledad es una de las principales bazas de ***Dead Space*** para fomentar la angustia del jugador. En un momento de la presentación, Glenn condujo a Isaac a una zona en la que tras completar un *puzzle* se producía el vacío. En cuanto el aire desapareció de la sala también lo hizo el sonido. El efecto es como un mazazo. De repente, un *Necromorph* avanzaba por la superficie sin que se oyera ninguno de los agudos chillidos que profería. Los disparos de Isaac también se perdían en el silencio reinante, al tiempo que el combate a vida o muerte tenía lugar en pantalla. *«El sonido supone el 50% del juego, sin él no podemos mantener la tensión y la atmósfera que pretendemos darle a Dead Space»*, aseguró Glenn. La banda sonora alternaba el retumbar de las botas de Isaac por salas vacías con súbitas entradas de música orquestal a todo volumen ante la presencia de un monstruo.

Es una fórmula clásica para dar un susto, pero ***Dead Space*** (según cuentan sus creadores) opta más por

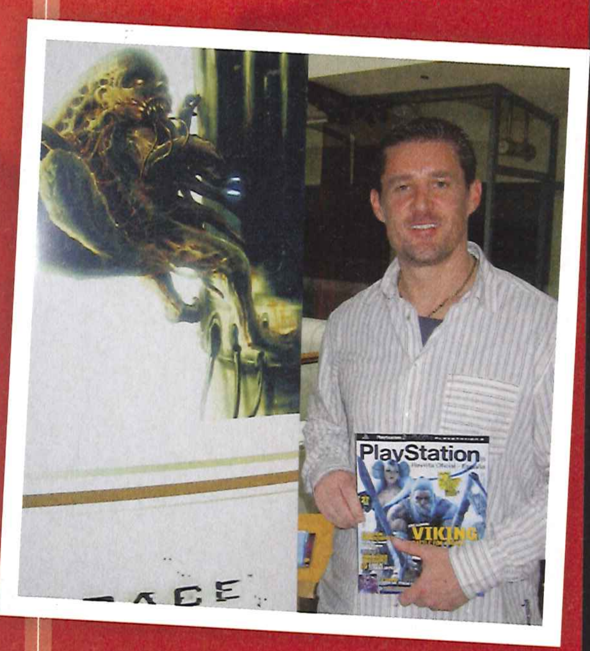


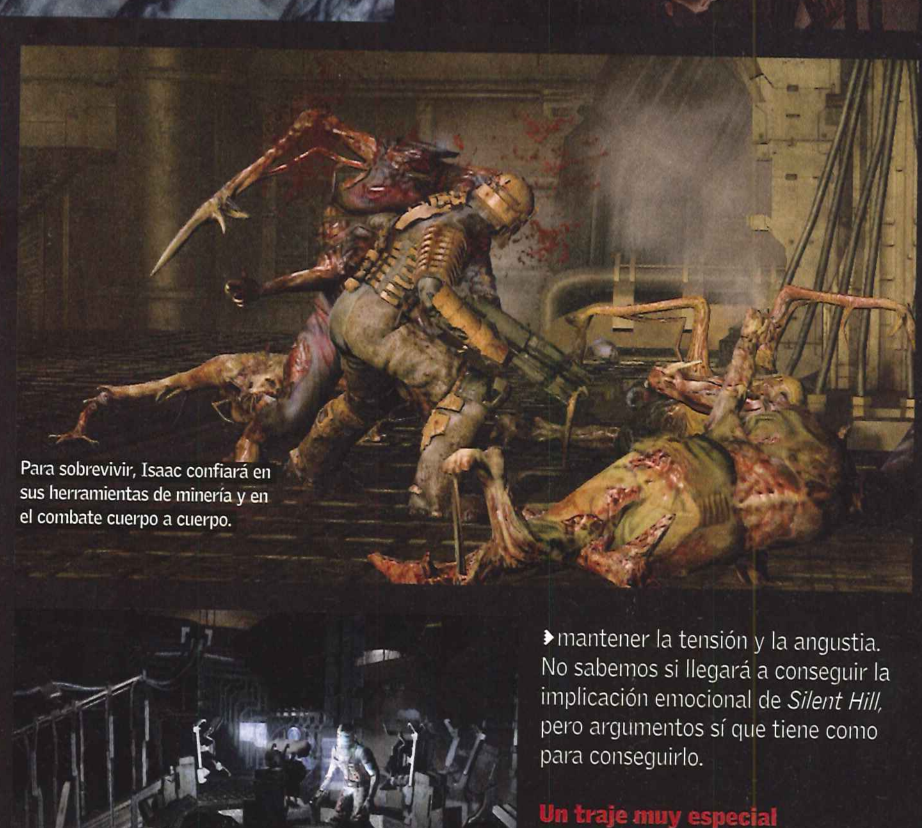
El intercomunicador y diversos marcadores del juego se despliegan en paneles holográficos.



BREVE HISTORIA DE UN JUEGO.

Glenn Schofield, productor de Dead Space, siempre había soñado con desarrollar un Survival Horror en el espacio. Tras trabajar en Desde Rusia Con Amor y El Señor De Los Anillos: El Retorno Del Rey, le propuso la idea a sus jefes. Le dejaron escoger a un equipo a dedo y le dieron seis meses para presentar el proyecto. Cuando mostraron la primera demo jugable a nivel interno, todos quedaron tan impresionados que se aprobó el desarrollo del título y una posible trilogía, abarcando también otros formatos de entretenimiento.





Para sobrevivir, Isaac confiará en sus herramientas de minería y en el combate cuerpo a cuerpo.

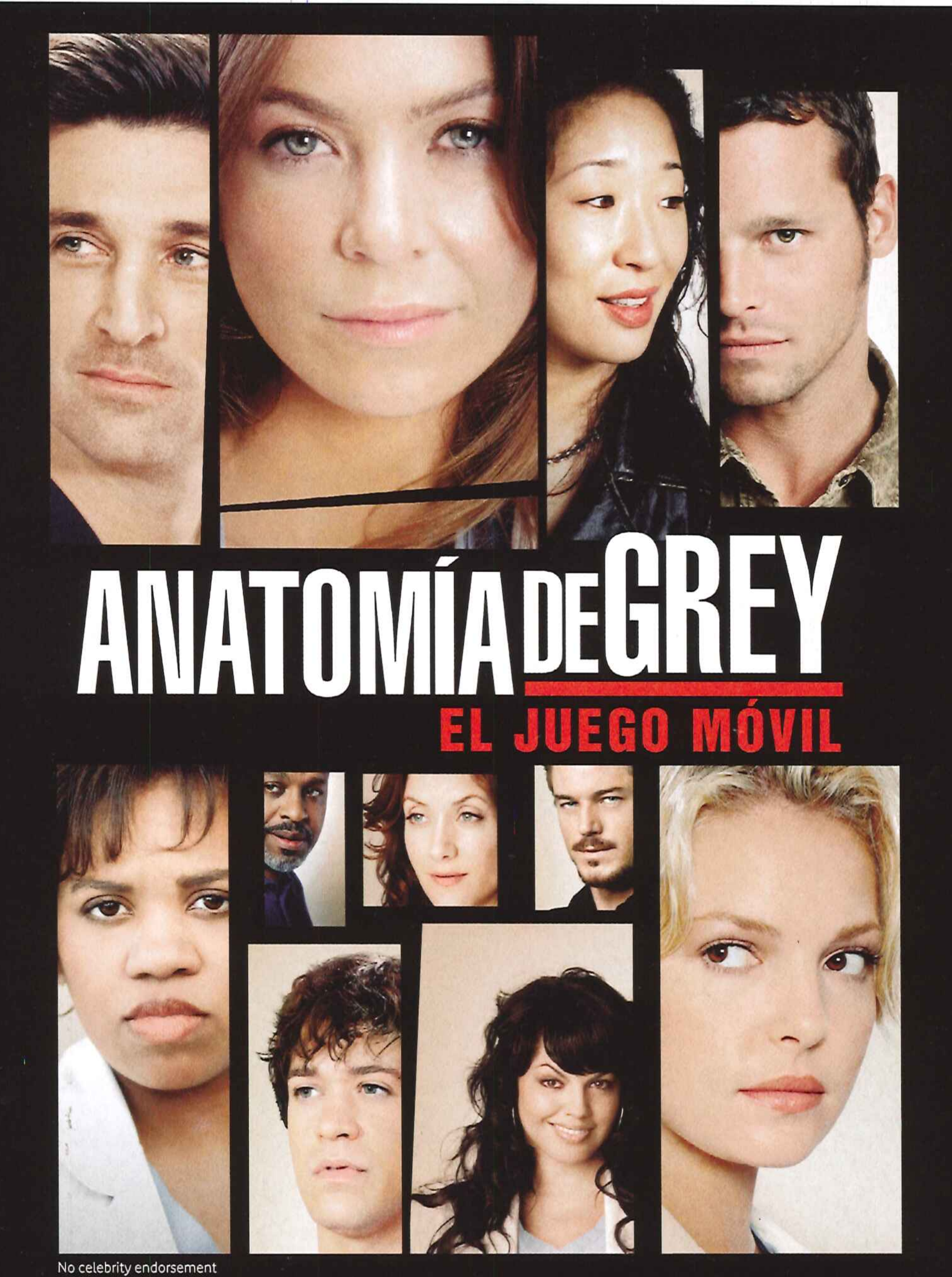
mantener la tensión y la angustia. No sabemos si llegará a conseguir la implicación emocional de *Silent Hill*, pero argumentos sí que tiene como para conseguirlo.

Un traje muy especial

La vestimenta de Isaac incorpora una reserva de oxígeno, muy útil para las secciones sin aire; así como unas botas antigravedad (es alucinante ver cómo gira el escenario en pantalla cuando pasas del suelo al techo para no seguir la acción boca abajo). Además se conecta automáticamente con el sistema de la nave proporcionando un mapa holográfico que se puede consultar sin pausar el juego. El medidor de salud también es original, ya que está incluido en la parte posterior del traje, siguiendo su espina dorsal. Por el momento, la tranquilidad reina en el *USG Ishimura*, esperando a que Isaac Clarke y sus compañeros tengan el permiso de **EA Redwood Shores** para entrar en sus dependencias. Y no será hasta después del verano...



gameloft



La mejor medicina para combatir el aburrimiento

Disfruta en exclusiva con Vodafone live! del nuevo videojuego de Anatomía de Grey™ convirtiéndote en el doctor de tu serie favorita

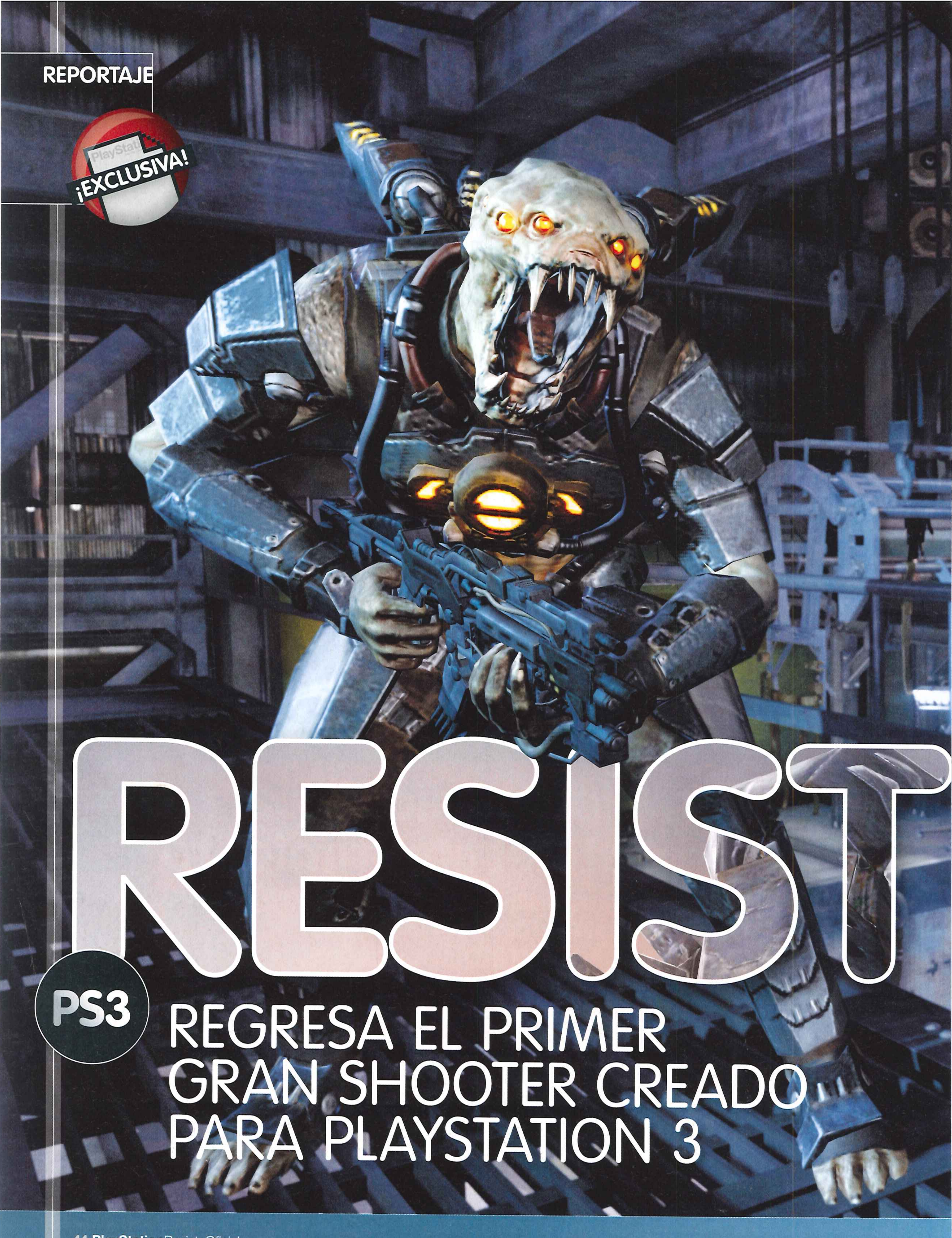
Encuéntralo en exclusiva en **Vodafone live! → Videojuegos**

Infórmate en el 1444 o www.vodafone.es/live



Es tu momento. Es Vodafone.

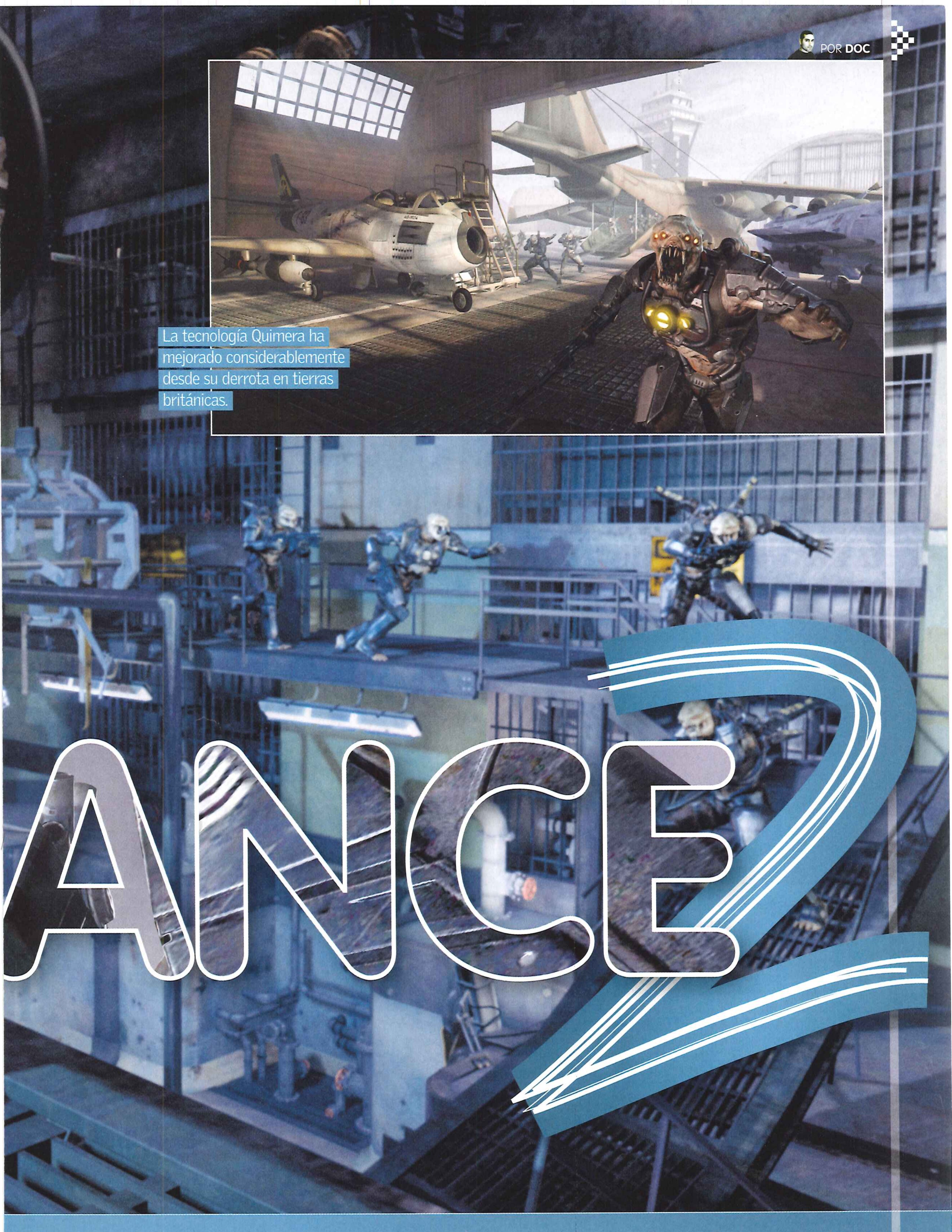




RESIST

PS3

REGRESA EL PRIMER GRAN SHOOTER CREADO PARA PLAYSTATION 3



La tecnología Quimera ha mejorado considerablemente desde su derrota en tierras británicas.



Tendrás que compenetrarte bien con el resto de tu equipo en el modo cooperativo para acabar con seres como éste.

El desarrollo del juego te obligará a recorrer gran parte del territorio estadounidense.

En la mayoría de las ocasiones, los títulos que aparecen junto a un nuevo sistema de entretenimiento suelen recordarse con nostalgia, pero difícilmente llegan a convertirse en grandes títulos a medio/largo plazo. La llegada de **PS3** resultó ser la excepción que confirma la regla, lanzada junto a ya clásicos como *MotorStorm* y, por supuesto, *Resistance: Fall Of Man*, un *shooter* que llevó el género a un nuevo nivel gráfico y jugable. **Insomniac**, leales a **Sony C.E.** desde *Disruptor* (*shooter* de 1996) y el primer *Spyro* (1998) para **PSone**, ha sorprendido a propios y extraños con esta nueva entrega de *Resistance*, que promete revolucionar el género en consola con un modo Online para un máximo de 60 jugadores y un modo cooperativo, también en red, para hasta ocho personas. Pero no creas que **Insomniac** ha descuidado el argumento del juego con la inclusión de tanto (y tan impresionante) contenido multijugador. Volverás a ponerte en la piel de Nathan Hale y, tras el espectacular desenlace de la primera entrega, regresarás a Estados Unidos para formar parte de un grupo especial del gobierno estadounidense denominado *The Sentinels* (Los Centinelas), una especie de arma secreta contra el inminente ataque de las *Quimeras*.

Han pasado dos años desde la invasión en tierras británicas por las Quimeras

El argumento será muy similar en el modo cooperativo (que también podrás jugar en *split-screen*), aunque se dará más importancia a la fluidez entre escenarios y niveles que al argumento. Una de las novedades más importantes del *co-op*, que se extiende al modo multijugador, es la aparición de diferentes «clases» de soldado; aunque no se han confirmado dichas clases *co-op*, en el modo multiplayer, cada jugador tendrá que elegir entre cinco posibles tipos: soldado, ingeniero,



El motor gráfico del juego ha mejorado considerablemente con respecto a la anterior entrega: sombras, texturas...

Encontrarás nuevos enemigos, mecánicos como éste y orgánicos como un nuevo tipo de Quimera: Camaleón.

La Inteligencia Artificial de los enemigos dependerá de la distancia con el jugador y de la visibilidad del entorno



Viendo estos bocetos, puedes hacerte una idea de las dimensiones de algunos enemigos de Resistance 2.

El nuevo engine creado por Insomniac ha permitido a sus grafistas crear personajes más sofisticados.

Las diferentes localizaciones del juego permitirán mostrar una mayor variedad de Quimeras y enemigos.

Las nuevas Quimeras pondrán a prueba a Nathan con su nuevo armamento e inteligencia artificial.

«tanque», demoliciones y francotirador. Todos ellos con un determinado armamento a su disposición y diferentes habilidades, por supuesto.

Insomniac ha confirmado que los servidores de juego On-line serán capaces de buscar partidas más rápidamente que cualquier otro título con funcionalidad On-line del catálogo de **PS3**, aunque esa no es su proeza técnica más espectacular, ni mucho menos. La paleta de colores, como puede apreciarse en las pantallas, se ha aumentado considerablemente, la calidad de las texturas es altísima independientemente de la distancia a la que te encuentres de ellas, la IA dará un comportamiento determinado a los enemigos dependiendo de la distancia a la que te halles (y si has sido visto o no) y ciertas zonas de los escenarios adoptarán una estructura aleatoria (mostrada también por diversos elementos animados de forma procedural) para aumentar las posibilidades de rejugar *Resistance 2* una y otra vez.

Una verdadera lástima que tengamos que esperar hasta finales de año para poder probarlo...

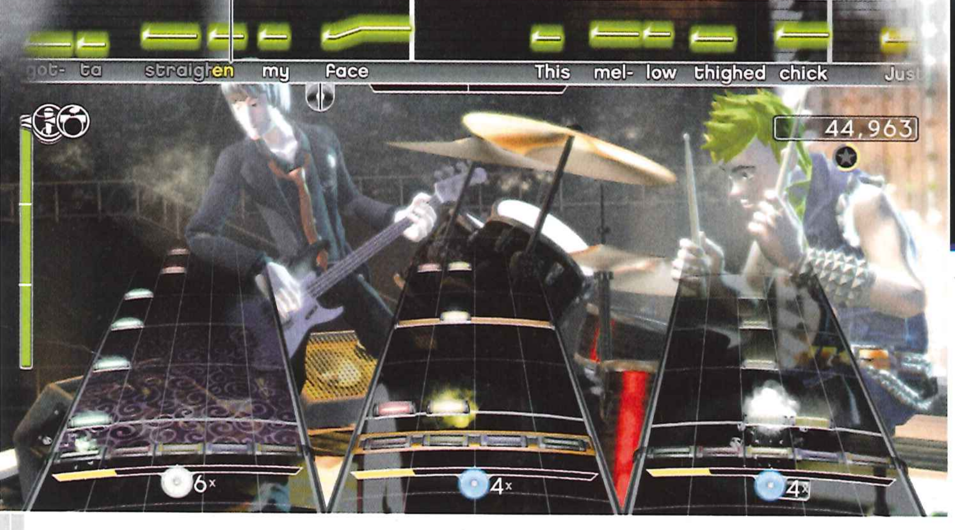
Sesenta jugadores en multijugador y ocho en el modo Historia cooperativo

Insomniac ha diseñado una colección de final bosses de un tamaño descomunal para esta nueva entrega de la saga.


TOUCHSTONE
© 2008 Touchstone. Turok TM & © Classic Media Inc., an Entertainment Rights group company. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Rock Ba

LA NUEVA PROPUESTA MUSICAL DE HARMONIX SE EXPLICA ELLA SOLITA DESDE SU MISMO TÍTULO: YA NO SE TRATA DE SER UN HÉROE DE LA GUITARRA...



Band World Tour. Sólo es posible jugarlo en local. Aunque ya se habla de parches para incluir la opción On-line. ¿Estará disponible en nuestro lanzamiento?



El nivel de dificultad de la guitarra es menor y más asequible que el de Guitar Hero III, cosa que se agradece y juega en beneficio de la experiencia grupal.



El set-list

Aquí tienes algunas de las canciones que Rock Band incluirá de serie...

- Weezer: *Say It Ain't So*
- Nirvana: *In Bloom*
- Mountain: *Mississippi Queen*
- Garbage: *I Think I'm Paranoid*
- OK Go: *Here It Goes Again*
- The Pixies: *Wave Of Mutilation*
- Yeah Yeah Yeahs: *Maps*
- Radiohead: *Creep*
- The Clash: *Should I Stay or Should I Go*
- The Rolling Stones: *Gimme Shelter*
- Beastie Boys: *Sabotage*
- The Ramones: *Blitzkrieg Bop*
- Hole: *Celebrity Skin*
- The Killers: *When You Were Young*
- Soundgarden: *Black Hole Sun*
- Bon Jovi: *Wanted Dead Or Alive*
- Foo Fighters: *Learn To Fly*
- R.E.M.: *Orange Crush*
- The Hives: *Main Offender*
- Nine Inch Nails: *The Hand That Feeds*
- Faith No More: *Epic*
- David Bowie: *Suffragette City*
- Sweet: *Ballroom Blitz*
- Fallout Boy: *Dead on Arrival*

Rock Band supone un paso más allá: la simulación completa de la experiencia como miembro de un grupo musical. Podéis imaginaros que llevábamos tiempo mordiéndonos las uñas por poder probar, como dios manda y durante un ratazo, el nuevo juego de los creadores de **Guitar Hero**. Y ya está hecho. ¿Primera impresión? Espectacular.

Ahora bien, hay que dejar algo claro de entrada: ***Rock Band*** no busca la dificultad digital extrema del último *Guitar Hero*, por ejemplo. Este tipo de experiencia puñetera para jugadores curtidos no es lo que ha de buscarse aquí, excepto tal vez jugando con la batería (y porque ésta, en niveles altos de dificultad, exige básicamente tocar de verdad). ***Rock Band*** está pensado y diseñado para ser disfrutado al máximo en grupo: con tan sólo una sesión de juego, ya es fácil darse cuenta. El título incluye modo en solitario, por supuesto (para guitarra, voces y batería), basado en la conocida fórmula de ir superando bloques de canciones de dificultad creciente. Y, por otro lado, en el contexto de una partida en grupo, cada cual puede jugar en su propio beneficio. Pero ***Rock Band*** exige e incita, a la vez, a actuar como conjunto.

En primer lugar, porque en el *Band World Tour*, el modo carrera multi-

Los marcadores

Cierto, hay una cantidad de información en pantalla notable. Te la explicamos...

¡Hola, Madrid! La línea superior es la voz. Una flechita indica si aciertas el tono y con cuánta precisión. Algunas partes basta sólo con hablarlas.

Multiplicador de grupo. En partidas en grupo, el Overdrive añade un +2 al combo.

Ha nacido una estrella Ésta es la puntuación conjunta del grupo, las estrellas que sirven como calificación y el combo actual de la banda. Hay que jugar en equipo.

Éxito de la actuación Esta barra mide los aciertos y fallos de cada integrante. Si uno queda eliminado, la barra comienza a bajar rápidamente. O todos, o ninguno.

Bass Groove El mástil del bajo. El formato es el ya conocido por todos: las notas van lloviendo y hay que acertar. No tiene mucho más misterio.

La batería. Una barra horizontal marca los golpes de bombo, mientras que los botones responden a los golpeadores del periférico. Divertidísimo y dificilísimo.

Dame una guitarra. Las partes de guitarra funcionan como las de bajo; pero, ya sabes, con licks más rebuscados, solos, acordes y esas cosas de guitarristas.

Overdrive. Esta peculiar barra se va rellenando al completar ciertas frases de notas blancas. Una vez activado el Overdrive, se puede seguir rellenando.

Combo multiplicador. Junto a la barra de Overdrive está el indicador de combo. Cada instrumento tiene un combo máximo de x4, menos el bajo que llega a x6.

Overdrive me! El Overdrive es muy útil en diversas situaciones: salvar a un compañero, azuzar el medidor del grupo en partes difíciles o simplemente ganar más puntos.



Sufrirás los fallos de tus compañeros, pero también vivirás sus mejores fraseos como si fueran tuyos

jugador (para el que se necesitan al menos dos jugadores y al que estuvimos dándole unas horas en las oficinas de **Electronic Arts**) cada canción sólo puede ser superada si todos los integrantes de la banda llegan al final de la misma: el juego mide la actuación de todos los componentes del grupo y si falla uno, flagrante y constantemente, se es eliminado. Es entonces cuando se descubre la importancia de la cooperación: en cuanto falta un componente, su pista de audio desaparece, la canción queda coja y, lo que es peor en términos de juego, el medidor de la banda comienza a desplomarse hacia un final anticipado.

Hace falta entonces que un compañero, que tenga en reserva su *Overdrive* (lo que viene siendo la Energía Estrella de *Guitar Hero*), la utilice para rescatar al miembro caído. Esto puede hacerse hasta en dos ocasiones por integrante, y cada instrumento activa su *Overdrive*, conseguido acertando secuencias de notas concretas, de forma distinta: así, las guitarras, levantando el mástil; la batería, consiguiendo un redoble perfecto; y la voz, improvisando frases hacia el ficticio público o alargando determinadas notas en algunas frases.

El *Overdrive*, como es lógico, sirve también para mejorar el multiplicador actual de puntos (puntos del grupo, por cierto, nada de puntuaciones individuales), pero salta a la vista que hay que gestionarlo siempre en favor del conjunto, y no del lucimiento.

Otro aspecto del juego que genera la sensación de «banda cohesionada» son los golpes de batería, que se oyen perfectamente y uno entra rápido en la dinámica de seguir el ritmo a través de ella; sin duda, esto último es uno de los grandes logros de ***Rock Band***, ya que un fallo del batería podrá arrastrar al resto de integrantes hacia el error. Por el contrario, si el guitarrista realiza un solo, además de henchir el orgullo grupal, servirá para obtener un bonificador; igual sucede si finalizan algunos pasajes de cada canción todos al unísono.

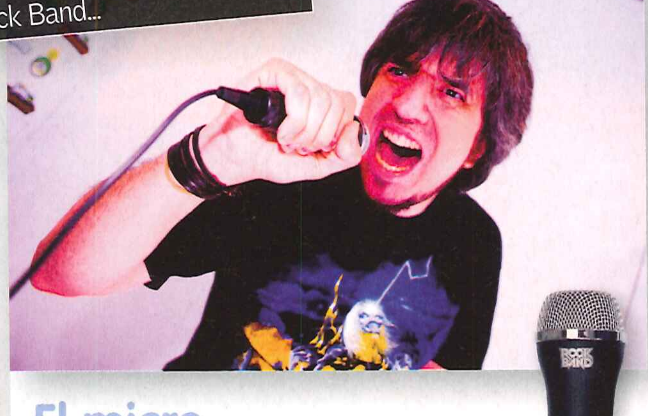
La dinámica del *Band World Tour* también está enfocada al éxito de la banda: a través de diferentes locales, tu grupo tendrá que superar diversas canciones, pero también eventos especiales, como *sets* de varios temas, peticiones sorpresa del público e incluso conciertos benéficos.

El objetivo, en realidad, es aumentar la reputación (medida en estrellas), la popularidad (en base a los *fans* conseguidos) y el dinero del grupo.

El nivel de cada *show* determinará cuántos nuevos *groupies* obtienes y algunos eventos te harán elegir entre la pasta o la reputación, por ejemplo.

Nos cansaremos de repetir, ***Rock Band*** es más que un juego de habilidad: su objetivo es entender qué es lo que supone tener un grupo de música. Y parece que lo consigue...



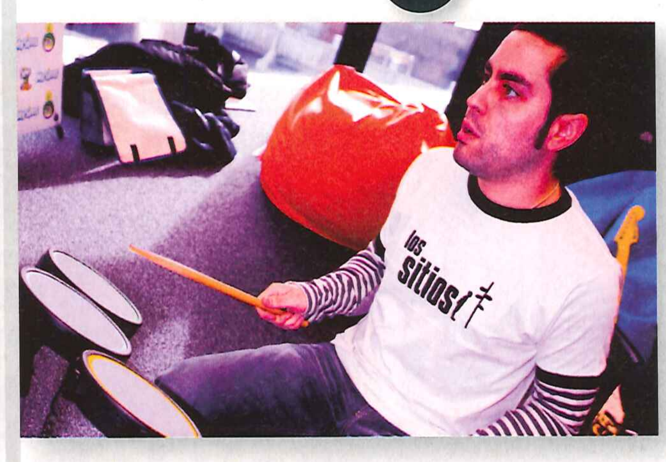


El micro

¿El menos atractivo?

Cantar no es una de las labores más agradecidas si no tienes una gran voz (que se lo digan al pobre **Nemesis**). Pero en ***Rock Band*** puede llegar a ser realmente divertido y estimulante. En cuestiones de tono, el juego es relativamente exigente (sin olvidar que cada integrante de la banda puede elegir su propio nivel de dificultad, independientemente de los demás), pero el juego respeta cuando en algunas frases no es vital la entonación (cosa que en el *rock* ocurre aquí y allá). Así, algunas partes pueden simplemente hablarse. Un guiño especialmente acertado es la activación del *Overdrive*: un sencillo «¡Hola, Madrid!» o un gritito en el momento adecuado solucionan el asunto, y aportan cierto grado de realismo más que simpático para caldear el ambiente.

LA OPINIÓN DE NEMESIS Poner voz a semejantes clásicos del rock no tiene precio. Eso sí, empápate las letras antes de cantar si no quieres hundirte en el ridículo.



La batería

El más divertido... y el más difícil

Para ser sinceros, algunos estamos a la espera de ***Rock Band*** concretamente por la batería. Y lo que dicen es cierto: en los niveles más altos de dificultad, tocar la batería en el juego supone realizar cada movimiento de la batería real que está sonando. En el modo fácil, el juego no obliga a tocar algunas partes en según qué momentos: ignorará el bombo en la estrofa o un platillo en el estribillo, etc. Pero a partir del medio y, especialmente, en los modos más difíciles te verás intentando clavar cada redoble, peleando con los timbales y con cada *crash* que suene en la canción. Lo más complicado, claro, hacer todo esto mientras llevas el ritmo real del bombo con el pie. Y si no, leed al batería de nuestra redacción...



LA OPINIÓN DE DOC La batería tiene una gran robustez y una disposición de lo más adecuado; dependiendo de la experiencia, será una prueba de nuestra coordinación o un auténtico reto para bateristas «de verdad».



La guitarra

Un paso más en la simulación física

Harmonix ha puesto especial mimo en este periférico, intentando copiar aún más ademanes del *Guitar Hero* más apañado: tocar en la parte alta del mástil, cambiar de pastilla... Lo primero se consigue con los botones que pueden apreciarse cerca del cuerpo: tienen la misma función que los habituales, pero pueden tocarse sin golpear «las cuerdas». Están especialmente pensados para los solos y las improvisaciones. Por su parte, el selector de pastilla es en realidad un selector de efectos: en cualquier momento, puede mezclarse la señal de lo que se toca con un efecto *wah-wah* o *flanger*, por ejemplo. Los botones, por otro lado, parecen un tanto más sensibles que los de otros controladores y la palanca de rasgueo necesita más firmeza al dar una contrapúa, pero parece más estable.

LA OPINIÓN DE STAN BY En pocas palabras, me encanta el controlador, estética y funcionalmente. Cuesta un poco acostumbrarse, pero la simulación resulta exquisita.



El bajo

Bajistas del mundo, podéis mosquearos

A ver, todos sabemos que el bajo siempre ha sido una pieza menospreciada en la imaginería popular del *rock*. Que si tocáis guitarras con menos cuerdas, que si sólo hacéis «tun-tun-tun». Los chistes están muy bien, pero a algunos bajistas no les va a gustar que el periférico para su instrumento sea una guitarra (bueno, pensando en el ahorro económico, no está tan mal). Y que no exista carrera en solitario para bajo no va a arreglar las cosas. No obstante, la fidelidad de lo que se toca como bajista en ***Rock Band*** hacia lo que suena realmente en la canción de turno es remarcable (hablando de los niveles más altos, pero asequibles, de dificultad).

LA OPINIÓN DE JOHN TONES A pesar de no tener carrera en solitario, la constitución del periférico y su pulsador son adecuados para tocar como en un bajo real, con los dedos índice y medio. Será tu única oportunidad de replicar a Flea, bajista de Red Hot Chili Peppers.

Los MEJORES JUEGOS *de* 2007



Un año más, queremos premiar a los mejores juegos de la pasada temporada para los tres sistemas PlayStation.

Como en ediciones anteriores, Playstation Revista Oficial deja en tus manos la elección de los mejores títulos del año, por consola y género. Ahora es el momento de rendir tributo a esos títulos que te han proporcionado infinitas horas de diversión durante todo 2007.

¡Vota a tus juegos favoritos enviando un SMS al 5575 antes del 10 de marzo y podrás ganar uno de los fabulosos packs que sorteamos!

¡Vota! Y GANA *fabulosos* PREMIOS

UNA PS3 + JUEGO

UNA PS2 + JUEGO

UNA PSP + JUEGO

¡¡Y UN PACK DE 10 JUEGOS!!

CÓMO CONCURSAR

Para ayudarnos a elegir los mejores juegos de 2007 tan sólo tienes que seguir estos pasos. **Envía un SMS al 5575** poniendo la palabra mejoresps espacio + tu selección de juegos (letra de categoría y número del juego sin espacios) tal y como se indica en el siguiente ejemplo:

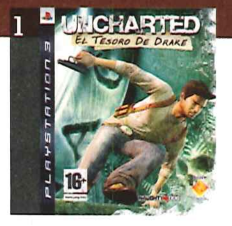
mejoresps A1B2C3D4E5F6G7H8I9J1K7L2



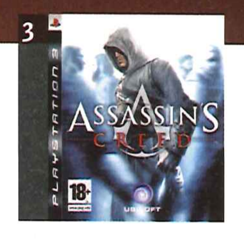
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 10-3-2008.

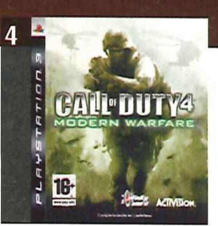


MEJOR JUEGO DE PS3

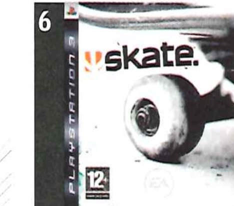
1 

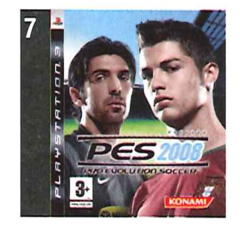
2 

3 

4 

5 

6 

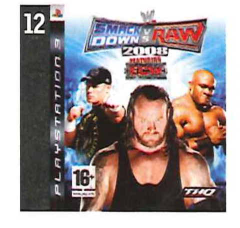
7 

8 

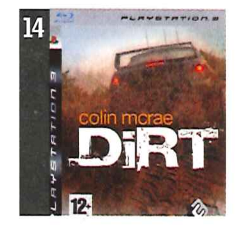
9 

10 

11 

12 

13 

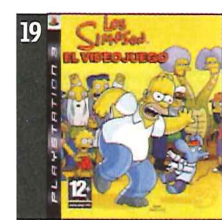
14 

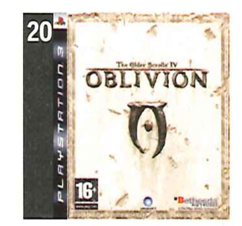
15 

16 

17 

18 

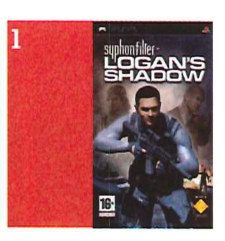
19 

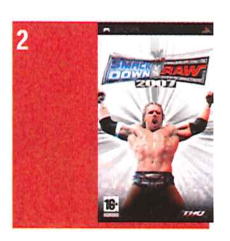
20 



MEJOR JUEGO DE PSP



1 

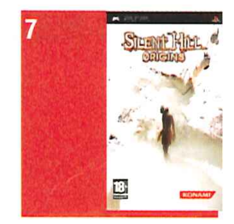
2 

3 

4 

5 

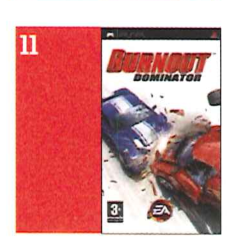
6 

7 

8 

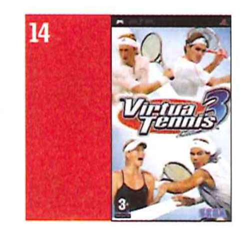
9 

10 

11 

12 

13 

14 

15 

16 

17 

18 

19 

20 





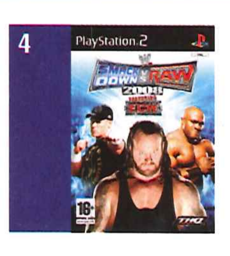


MEJOR JUEGO DE PS2

1

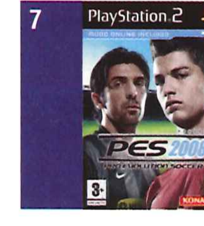

2


3


4


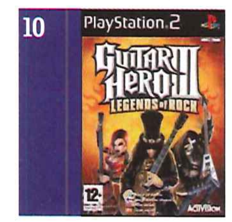
5


6


7


8

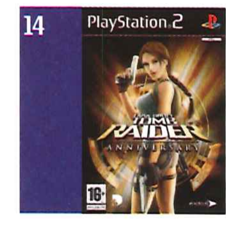

9


10


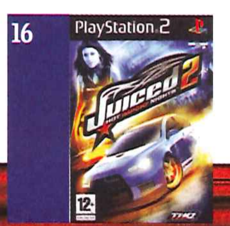
11


12


13


14


15


16


17


18


19


20




MEJOR JUEGO DE **AVENTURA / ACCIÓN**

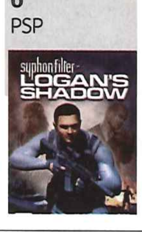
1 PS2


2 PS3


3 PS3


4 PS3


5 PSP


6 PSP


7 PS3


8 PS3

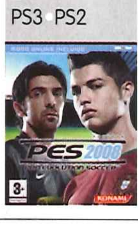

9 PSP


10 PS2

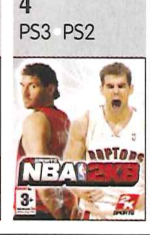



MEJOR JUEGO **DEPORTIVO**

1 PS3 PSP PS2


2 PS3 PS2


3 PS3 PSP PS2

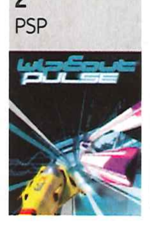

4 PS3 PS2


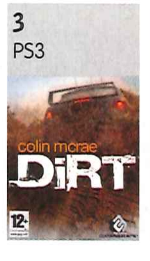
5 PS3 PSP

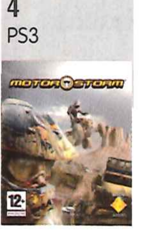



MEJOR JUEGO DE **CONDUCCIÓN**

1 PS3 PS2


2 PSP


3 PS3


4 PS3


5 PS3 PS2


6 PS3 PSP PS2


7 PS3 PSP


8 PS3


9 PS3


10 PS2


G MEJOR JUEGO DE **LUCHA**

1 PS2

2 PS3 · PSP · PS2

3 PS2

4 PSP

5 PS3

H MEJOR JUEGO **SHOOTER**

1 PS3

2 PS3

3 PS3

4 PS3

5 PS3 · PSP

6 PS3 · PSP

7 PS3

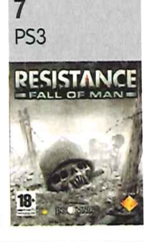
8 PS3

9 PS3

10 PSP










I MEJOR JUEGO **RPG**

1 PS2

2 PS2

3 PSP

4 PS2

5 PS3

6 PS2

7 PSP

8 PSP

9 PS2

10 PS2










J MEJOR JUEGO **PARTY GAME**

1 PS2

2 PS2

3 PS3 · PS2

4 PS2

5 PS3






K MEJOR JUEGO **ON-LINE**

1 PS3

2 PS3 · PSP · PS2

3 PS3 · PS2

4 PS3

5 PS3

6 PS3

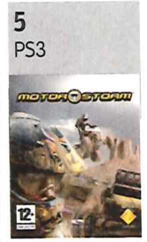
7 PS3

8 PS3

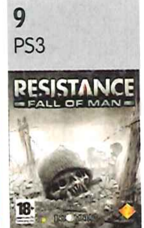
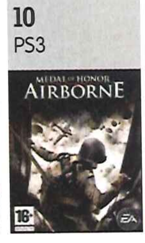
9 PS3

10 PS3



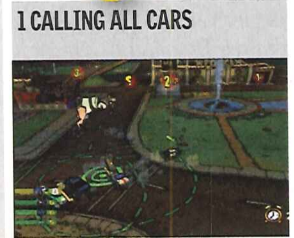




L MEJOR **JUEGO DESCARGABLE DE PLAYSTATION STORE**

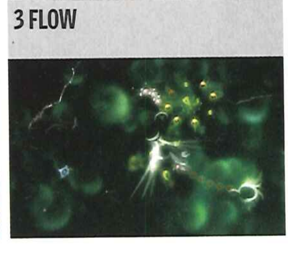
1 CALLING ALL CARS



2 WARHAWK



3 FLOW

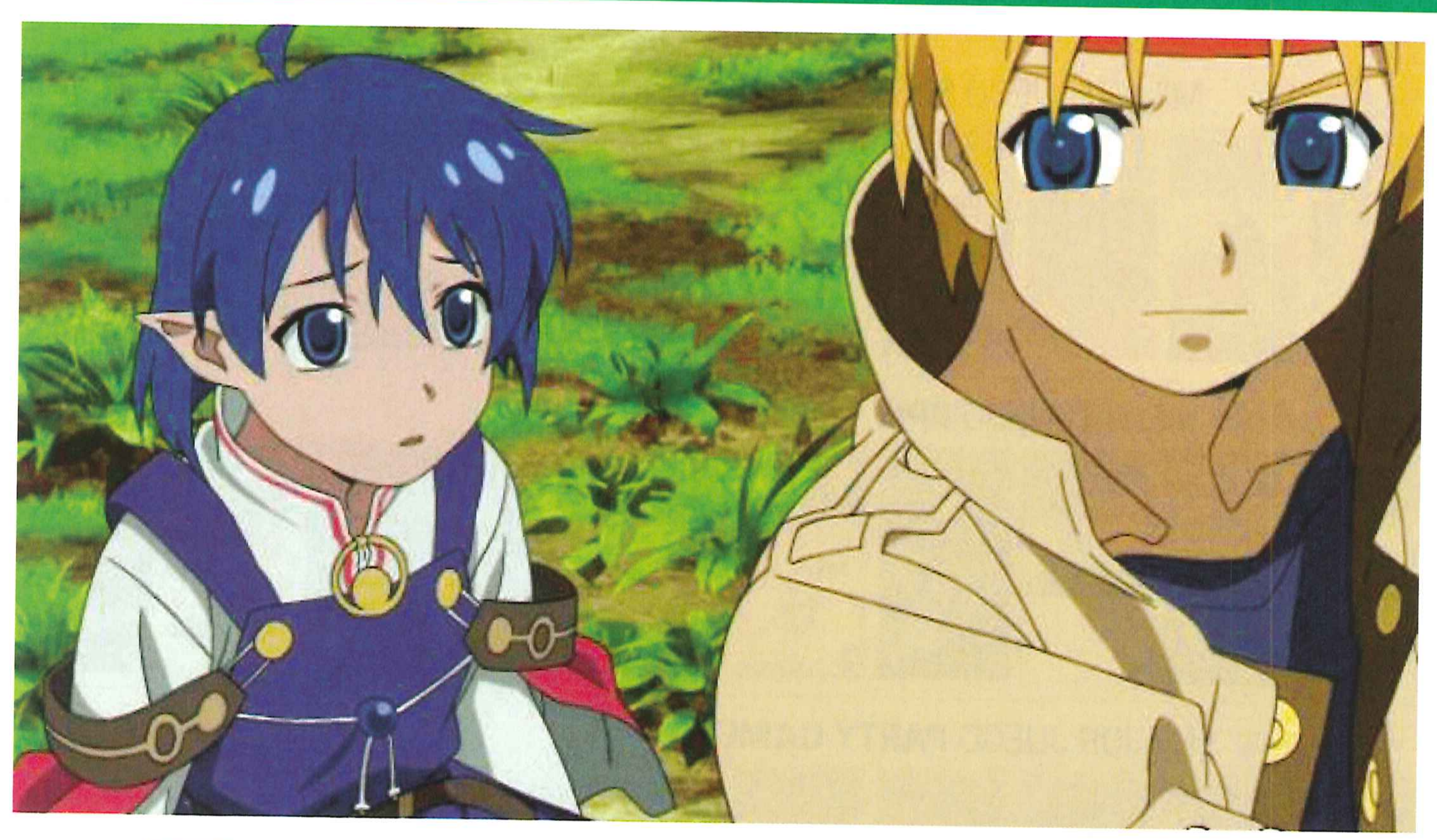


4 GRAN TURISMO HD CONCEPT



5 TEKKEN D.R. ON-LINE





PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA



COMBATES MULTITUDINARIOS. El sistema de batalla combina los turnos con las órdenes automáticas para los aliados.



SECUENCIAS ESPECTACULARES. Como ocurriera con la entrega previa para PSP, estas secuencias son la novedad más llamativa de Star Ocean Second Evolution.

STAR OCEAN 2

Square Enix prepara el remake para PSP de uno de sus RPG más emblemáticos

COMPAÑÍA **SQUARE ENIX** DESARROLLADOR **SQUARE ENIX** GÉNERO **ACCIÓN** FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **2 DE ABRIL**



Con la primera entrega de la saga *Star Ocean* recién «remakeada» para **PSP**, **Square Enix** ya está trabajando en ***Star Ocean Second Evolution***, la continuación de ese título. Esta secuela adopta el estilo gráfico de su predecesora, así como el jugable. Hay que tener en cuenta que *Star Ocean* apareció en Super Nintendo, mientras que su continuación lo hizo en **PSone**. Pero en **PSP**, ambos juegos comparten apariencia y desarrollo, con las correspondientes mejoras respecto al original y exclusivas para **PSP**. Así, ***Second Evolution*** incluye espectaculares secuencias de animación del estudio **I.G.**, además de nuevos personajes jugables y un doblaje exclusivo.

La saga *Star Ocean* recuerda en su planteamiento a otro clásico, *Final Fantasy*, pero con una ambientación de ciencia-ficción similar a la de la serie de televisión *Star Trek*. En esta aventura, Claude (el protagonista) salva «accidentalmente» a Rena, y juntos deberán reunir a un grupo de guerreros para recorrer los tres continentes del planeta *Expel* con el fin de detener la invasión de monstruos provocada por un meteorito. Un ambicioso argumento para un gran juego de rol que va a demostrar por qué los clásicos siempre tienen algo sorprendente que ofrecer.

Japón, cautivado por Assassin's Creed

Lejos quedan aquellos días en los que los japoneses se mostraban reacios ante los títulos llegados desde Occidente. Assassin's Creed, el juego de UbiSoft, se ha situado entre los diez más vendidos al vender 28.000 copias en una semana.



«Se buscan personas para obra maestra»

Team ICO, responsables de los imprescindibles Ico y Shadow Of The Colossus para PS2, preparan un título exclusivo para PS3 y necesitan programadores... con dominio del japonés, claro. ¿Te animas?



Un baño de plata para PS3 y Yakuza 3

Desde marzo, y por el momento sólo en Japón, PS3 aparecerá en color plata. Además, Sony ha confirmado el lanzamiento de un pack especial que incluye este modelo y el juego Yakuza 3, todo por 47.040 Yenes (300 €).



Nueva línea económica para PS3

PlayStation 3 tendrá desde marzo en Japón una línea de títulos económicos, «Playstation 3 The Best», a un precio aproximado de 3.800 Yenes (unos 25 €). Entre los títulos iniciales de esta selección, encontramos Resistance, Folklore, Ninja Gaiden o Ridge Racer 7.





PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

STREET FIGHTER IV: ¡VUELVE CHUN-LI!

Regresa el plantel de luchadores clásico para dinamitar el género

PS3 Parece que la expectación en torno a *Street Fighter IV* no hace sino dispararse. Más aún si **Capcom** ha confirmado el regreso de los luchadores clásicos de la saga. De acuerdo con la revista *Famitsu*, este anticipado juego de lucha va a contar con un elevado catálogo de personajes. Todos ellos recuperan su aspecto y golpes clásicos, adaptados al espectacular motor gráfico que va a lucir el juego. Entre ellos, ya han confirmado su aparición Chun-Li, así como Dhalsim, Blanka, Guile, Honda o Zangief. Eso sin pasar por alto la reciente revelación de un nuevo personaje, Viper, al que sin duda se unirán nuevos guerreros. Para descubrir nuevos detalles del título habrá que esperar a la feria **AOU 2008** de Tokio, que ha tenido lugar los días 14 y 15 de febrero. En este evento, los jugadores japoneses podrán disfrutar de la versión *arcade*.

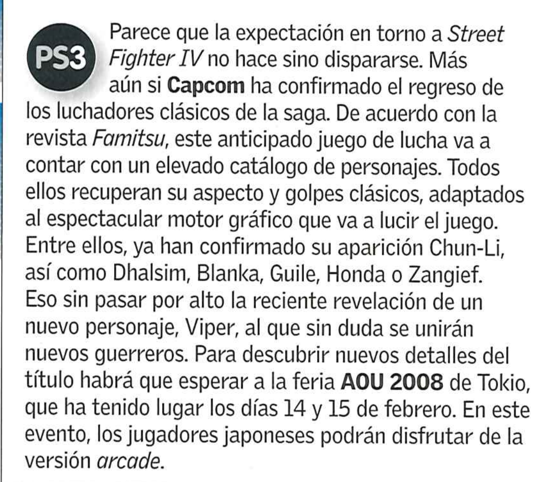




COMPAÑÍA **CAPCOM**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
GÉNERO **LUCHA**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN
SEGUNDO TRIMESTRE 2008

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA







EL TABLERO MÁS CREATIVO. Una vez más Nippon Ichi explota como nadie las posibilidades de la estrategia rolera en Disgaea.

DISGAEA 3

El rol clásico sigue arrasando en Japón

PS3 El estreno en **PS3** de la desenfadada saga de rol *Disgaea* se ha saldado con todo un éxito de ventas en Japón: casi 60.000 unidades vendidas en sólo una semana. Y lo ha conseguido sin alardes técnicos de última generación. ***Disgaea 3*** basa su atractivo en el carisma de sus personajes, unos demonios muy competitivos con un oscuro sentido del humor: en la escuela demoníaca, por ejemplo, deberás hacer peyas y suspender te convertirá en el estudiante del año. El sistema de juego es una depuración de los combates estratégicos, repletos de posibilidades, que la compañía **Nippon Ichi** ha ido optimizando a lo largo de esta serie.

COMPAÑÍA **NIPPON ICHI**
DESARROLLADOR **NIPPON ICHI**
GÉNERO **ROL DE TABLERO**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **31 DE ENERO**

Japón



La lucha 2D aún no ha dicho su última palabra, y Arcana Heart sabe demostrarlo.

ARCANA HEART

Combate 2D con chicas anime

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

PS2 Triple buena noticia: un nuevo lanzamiento para **PS2**, se trata de un juego de lucha en 2D y además podría llegar a Europa (tras confirmarse su lanzamiento en Estados Unidos). Hablamos de ***Arcana Heart***, conversión de la recreativa de **Examu** y que plantea combates entre una serie de guerreras, cada una de ellas con sus propias habilidades y un «alter ego» que las dota de mayor poder.

La gracia reside en los doce personajes se basan en los arquetipos de chicas en el *anime*: la colegiala, la guerrero *ninja*, una chica demonio... ***Arcana Heart*** ofrece un sistema de *combos* basado en la espectacularidad de los golpes, todos inspirados en los arquetipos representados.

COMPAÑÍA **ATLUS**
DESARROLLADOR **EXAMU**
GÉNERO **LUCHA**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **YA DISPONIBLE**



« LAS GUERRERAS CLÁSICAS. Colegialas, sacerdotisas, ninjas... Los roles más conocidos del anime se dan de tortas en este arcade.





LOS MÁS VENDIDOS

1 **DEVIL MAY CRY 4**
PS3
ACCIÓN
(CAPCOM)

2 **TALES OF DESTINY: DIRECTOR'S CUT**
PS2
RPG
(BANDAI-NAMCO)

3 **HARUHI SUZUMIYA'S WONDERMENT**
PS2
AVENTURA
(BANPRESTO)

4 **DISGAEA 3**
PS3
RPG
(NIPPON ICHI)

5 **ASSASSIN'S CREED**
PS3
AVENTURA
(UBISOFT)

LOS MÁS ESPERADOS

1 **SOUL CALIBUR IV**
PS3
LUCHA
(BANDAI-NAMCO)

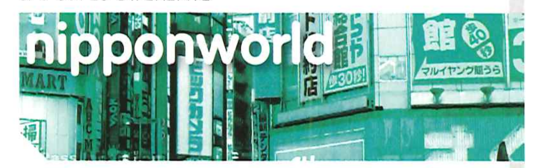
2 **THE LAST REMNANT**
PS3
RPG
(SQUARE ENIX)

3 **RESIDENT EVIL 5**
PS3
AVENTURA
(CAPCOM)

4 **LOCO ROCO 2**
PSP
PLATAFORMAS
(SONY C.E.)

5 **FINAL FANTASY DISSIDIA**
PSP
LUCHA
(SQUARE ENIX)

JAPÓN ES DIFERENTE



GOSU RORI: MODA JUVENIL

Que Japón siente fascinación por la moda y tendencias occidentales no es ningún secreto. Pero tampoco sorprende que los nipones sepan llevar estas modas mucho más allá de sus referentes originales, quienes a veces las abandonan por agotamiento. Como por ejemplo, la moda gótica. Este estilo llegó a Japón a finales de los noventa, desde Estados Unidos, Alemania e Inglaterra. Los primeros y tímidos modelitos góticos nipones no serían nada hasta que grupos como *Malice Mizer* reinventaran esta estética. El estilo gótico se fusionó con el rococó francés y la moda victoriana del siglo XIX: corpiños, botas altas, ropa con encaje, medias por encima de la rodilla... Había nacido la *Gosu Rori*, la lolita gótica. La juventud «tokiota» cayó totalmente rendida ante esta estética y comenzaron a reunirse en la popular plaza de Yoyogi de Harajuku, en Shibuya y Shinjuku, para comparar y lucir modelos.

El fenómeno es ahora imparable, dando lugar a productos como revistas exclusivas (*Gothic & Lolita Bible*), películas (*Kamikaze girls*), marcas de ropa (*Innocent World*), bandas musicales (*Dué le Quartz, Dir En Grey*) o manga (el popular *Death Note*).

POR BEN REILLY



¡SUBLÉVATE EN NOMBRE DE LA LIBERTAD!

1953, LA INVASIÓN NAZI ARRASA NUEVA YORK
¡APÚNTATE A LA RESISTENCIA!
¡COGE LAS ARMAS Y FRENA ESTA IMPARABLE ARMADA NAZI!

TURNING POINT®
FALL OF LIBERTY™



"UN ESPECTÁCULO VISUAL DIGNO DE ALABANZA (...)
CON PERSONALIDAD PROPIA Y ARGUMENTO FRESCO Y JUGOSO"
SUPERJUEGOS

"UNA DE LAS MAYORES SORPRESAS DEL PRESENTE AÑO"
VANDAL.NET

¡YA A LA VENTA!

ÚNETE A LA RESISTENCIA EN WWW.CODEMASTERS.COM/TURNINGPOINT







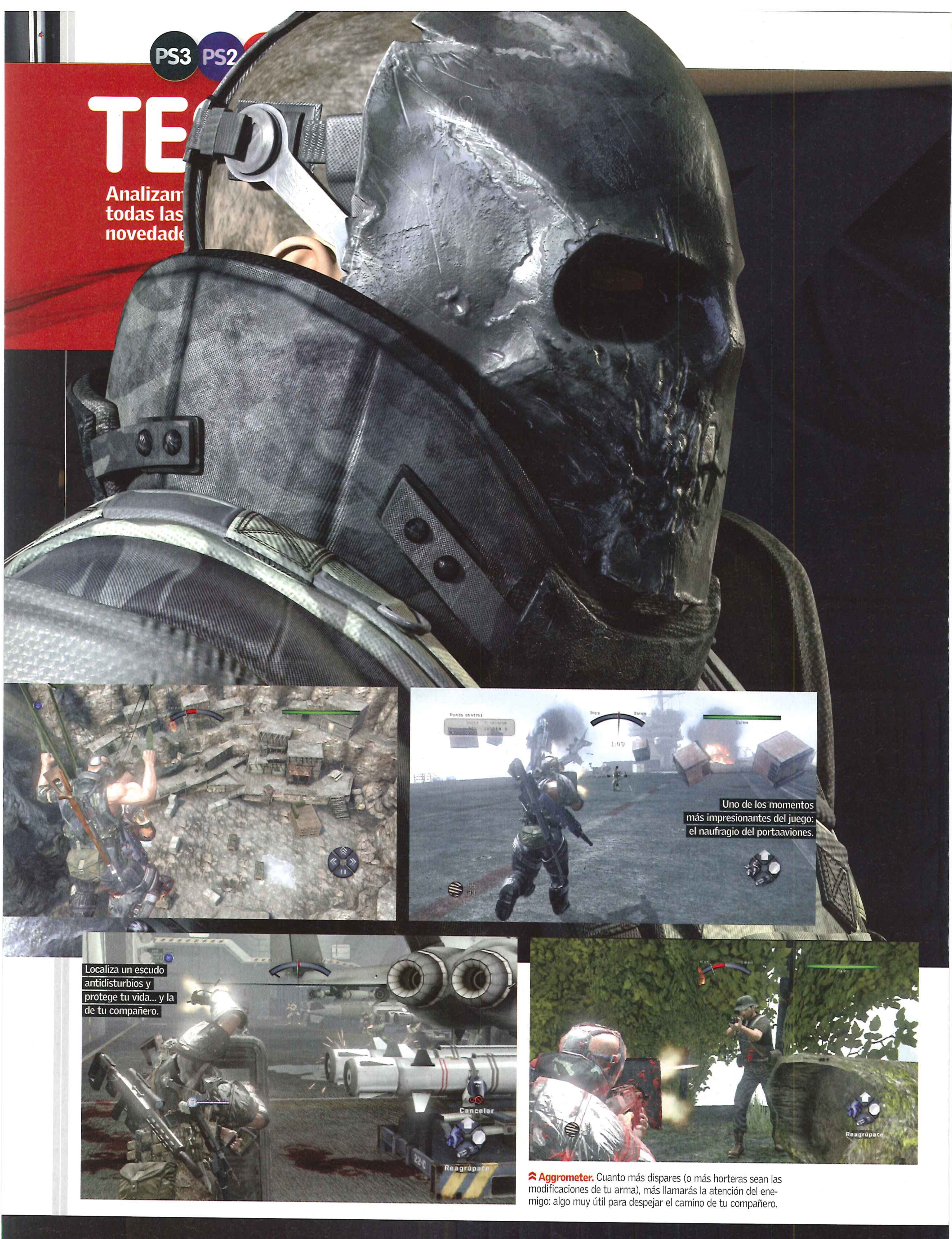
SPARK POWERED BY gamespy





PLAYSTATION 3





Aggrometer. Cuanto más dispares (o más horteras sean las modificaciones de tu arma), más llamarás la atención del enemigo: algo muy útil para despejar el camino de tu compañero.

PS3

ARMY OF TWO

Dos bestias con ganas de guerra

GÉNERO
SHOOT'EM-UP
COMPAÑÍA
EA GAMES
DESARROLLADOR
EA MONTREAL
DISTRIBUIDOR
ELECTRONIC ARTS
JUGADORES
x4
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN
MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
SÍ (121 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
www.ea.com/armyoftwo
18+

PUEDE QUE EA Montreal pecase de ambiciosa al presentar en el E3 de 2006 un *shooter* tan revolucionario como ***Army Of Two***. Las ideas allí mostradas eran extraordinarias, quizá demasiado para plasmarlas en unas consolas de nueva generación que todavía requieren algo más de experiencia para extraer todo lo que pueden dar de sí. El juego ha ido retrasándose, una fecha tras otra, hasta llegar a nuestras manos. Y en el camino han ido quedando algunas de las ideas más celebradas: la resucitación del compañero muerto y un sistema de reconocimiento de voz tan depurado que podías pedirle a la CPU más o menos cuerda al hacer *rappel*. ¿Qué hacer?: lamentarse por lo que ha perdido ***Army Of Two*** o disfrutar de todo lo que ofrece este *shooter* cooperativo, que es mucho. Sinceramente, yo prefiero optar por lo segundo. Ya habrá quien, enarbolando el término *Hype*, se encargue de denigrar este producto. En mi caso, prefiero enfocar la atención en sus valores, empezando por la total interacción entre su pareja protagonista: Salem y Rios. A sueldo de una corporación militar privada, ambos personajes se enfrentan a ejércitos enteros en los lugares más «calientes» del planeta, actuando como un solo hombre. Ya sea jugando en solitario (y dando órdenes a la CPU vía *headset*) o en compañía de un amigo, la complicidad con el otro personaje debe ser total: ayudarás a tu compañero a subir a plataformas superiores, le podrás pedir cobertura mientras ›

la alternativa



KANE & LYNCH DEAD MEN. El otro gran referente para PS3 en shooters cooperativos.


Si tu compañero cae herido, arrástrale a un lugar seguro para poder curarle.



LOS ENFRENTAMIENTOS ON-LINE, POR PAREJAS.
Dado que la cooperación entre Salem y Rios es el corazón de Army Of Two, ¿por qué no trasladar ese espíritu al modo On-line multijugador? Recluta a un compañero y enfréntate a otras parejas en misiones de sabotaje, mientras consigues dinero con el que adquirir nuevas armas. Explota bien la táctica del «aggrometer» y los dos os convertiréis en el terror de la red.

intentas flanquear las posiciones enemigas y tendrás que ir en su rescate cuando caiga herido. Si uno de los dos muere, el juego se habrá acabado.

La agresividad es cosa de dos

Cada una de los seis campañas que componen *Army Of Two* despliega objetivos principales y secundarios. Completar los segundos supone una importante inyección extra de dinero, que podrás utilizar para adquirir armas nuevas (principales, secundarias o especiales) y customizar las ya existentes. Podrás mejorar la capacidad del cargador, aumentar la precisión del arma o incorporar un silenciador que disminuya el nivel «aggrometer» del personaje. El «aggro» no es otra cosa que el nivel de agresividad; cuanto más dispares, más aumentará, atrayendo toda la atención de los enemigos sobre ti. Esto permitirá a tu compañero pasar desapercibido, rodeándolos para atacar por la espalda. Dominar esta táctica es imprescindible para avanzar en el juego, y es tan sencilla ejecutarla con dos jugadores como en solitario. Gracias al ambicioso PAI (*Partner Artificial Intelligence*), diseñado por EA Montreal, será como si jugaras con un amigo. Con una sola mención vía *headset* (o un toque de *Sixaxis*), comenzará a disparar para cubrirte, avanzará, retrocederá o utilizará el rifle de francotirador al mismo tiempo que tú para eliminar a dos vigías a la vez. Incluso él pilotará el *jeep* o el *hovercraft* cuando tú estés disparando, y viceversa.

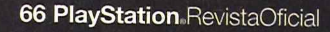
Realidad y ficción, de la mano

Army Of Two es un *arcade* 100%, pero incorpora escenarios y situaciones tristemente reales: Mogadiscio en 1993, Afganistán en 2001, la actual guerra de Irak... Incluso sufrirás las consecuencias del huracán Katrina en la última fase. De hecho, Salem y Rios trabajan para una Corporación Militar Privada, en la línea de la compañía *Blackwater* (salpicada por la polémica debido a su actuación en Irak). Aunque lejos de ser unos mercenarios sin escrúpulos, irán rebelándose contra sus jefes a medida que avanza la trama, reforzada por un entorno gráfico abrumador.

No nos engañemos, aunque *Army Of Two* tenga una IA revolucionaria y una mecánica divertida, los videojuegos entran por los ojos, y en EA Montreal lo saben muy bien. Salem y Rios son gigantescos, dos colosos minuciosamente detallados que afrontan situaciones que te dejarán con los ojos como platos, como la huida de un portaaviones a punto de hundirse o surcar en *hovercraft* un Miami anegado por las aguas.

¿Que habría salido si, además de todo lo comentado a lo largo de estas líneas, hubieran incorporado todo lo prometido? Mejor no pensar en ello y disfrutar a tope con lo que tenemos, que es mucho.

Gracias a la elevada IA del juego, la experiencia será igual de divertida con un amigo que jugando solo







En determinados puntos del juego podrás llegar a manejar vehículos como un jeep o un hovercraft.



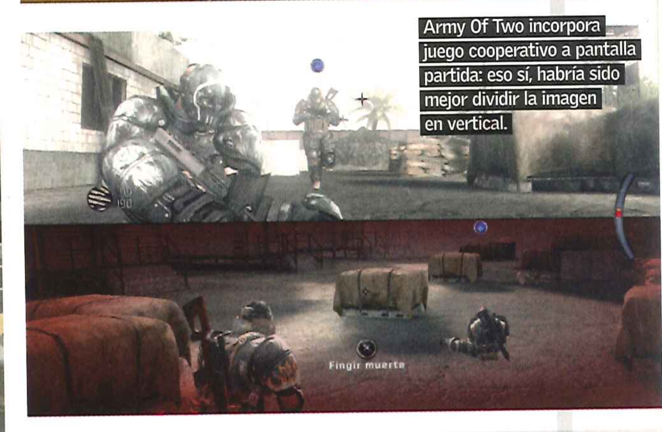
Con la pasta conseguida, podrás comprar nuevas armas o mejorar las que ya poseas.



Espalda contra espalda, Rios y Salem son prácticamente indestructibles.

YO SOY EL GUARDIÁN DE MI HERMANO.

La complicidad entre Salem y Rios es total. Cuando uno cae herido, el otro le arrastra hasta posiciones seguras. Si hay que alcanzar una superficie elevada, tu compañero te alzará. Podrás intercambiar el arma con él, dejar que use el rifle de francotirador mientras saltáis en paracaídas e incluso juntaros espalda contra espalda, lo que os convertirá en una pareja indestructible.



Army Of Two incorpora juego cooperativo a pantalla partida: eso sí, habría sido mejor dividir la imagen en vertical.

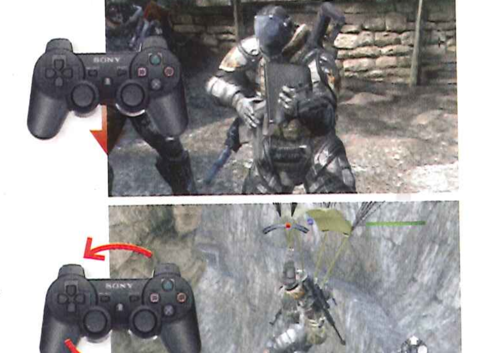






Cuando tengas un enemigo cerca acciona el botón de disparo: le dejarás seco de un puñetazo

» Sixaxis. Agita el mando arriba y abajo para recargar el arma en pleno tiroteo (es más intuitivo que ir apretando botones). También podrás usar el sensor de movimiento del Sixaxis para controlar la dirección del paracaídas entre los cañones de Afganistán.



evaluación



El gigantesco tamaño y detalle de la pareja protagonista. Jugar con un amigo, ya sea a pantalla partida o vía On-line, garantiza horas y horas de diversión.

Desde el E3 de 2006 han caído un montón de cosas por el camino: el minijuego de la resucitación, el salto en rappel...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Sencillamente espectaculares, tanto por el tamaño de los personajes como por su animación.	Un doblaje espléndido, en la tradición de EA España. Lo mejor, las coñas entre los personajes.	El control no puede ser más arcade. Ni siquiera necesitarás aprenderte el manual.	El modo Campaña es bastante corto. Por suerte, cuentas con el multijugador On-line.	Modo Campaña cooperativo para dos jugadores y un multijugador que promete diversión sin fin.	Utilización del Sixaxis en momentos clave, sin agobiar al jugador.	Un arcade tan feroz como divertido. La pena es que podría haber sido mucho mejor.
8,8	8,7	8,8	8,0	8,8	8,6	8,7

Aunque no sea una pérdida muy importante, tampoco se ha incluido el resumen de las mejores jugadas.

PSP

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Candidato al mejor PES del año

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

recomendado PlayStation

GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES

x4
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **1.216 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **SÍ**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95€**
es.games.konami-europe.com
3+

la alternativa



PES 6. Aunque pueda sonar ridículo, la única alternativa válida vuelve a ser el PES del año pasado.

MÁS DE UNO va a pensar que nos hemos vuelto absolutamente locos, pero es bastante probable que, finalmente, este *PES 2008* para **PSP** sea la mejor versión del fútbol de **Konami** para este año. Resulta hasta divertido pensar que la «pequeñaja» de la familia termine por alzarse con tal galardón, pero es que cuenta con la fórmula más depurada de todas las consolas. Salvo dos pequeñas cuestiones (la locución, que al final quedó sólo para los goles, y alguna mínima y puntualísima ralentización) se puede decir que han dado un paso más hacia la perfección total. En **PSP**, por ejemplo, hemos apreciado cosas que no vimos en los demás, y no nos referimos sólo a algún movimiento de los porteros. Es como si fuera la famosa versión final que lanzan en Japón después de sacar las del resto del mundo... sólo que esta vez la disfrutaremos en **PSP**.

Desde la primera partida, lo que más llama la atención es su excelente jugabilidad; pero que nadie confunda este concepto con cierta facilidad, porque por ahí no van los tiros. *PES 2008* es técnico, manejable y preciso; gracias a estas características, el juego demostrará a sus seguidores todo su potencial en cada partido. Ésta es la buena noticia, pero la mala es que la CPU no regala nada de nada. De hecho, nos ha sorprendido constantemente la gran variedad de ataques; pero el que juegue bien, seguro que no se va a desesperar cuando el control falle o sea demasiado duro al tacto... Aunque alguien en la redacción asegura que las diagonales no son tan efectivas como en **PS2**... Señalar, además, que el control es suave, fluido y efectivo, tanto si optamos por el pad analógico como por el *stick* analógico.

La gran diferencia con respecto a la entrega del año anterior se encuentra en las sensaciones generales, y éstas se podrían resumir en un mayor grado de realismo y también en un menor automatismo en el juego. Y es que, aunque pueda sonar extraño, donde mejor hemos apreciado las mejoras de la animación de *PES 2008* ha sido en la pequeña pantalla de la **PSP**. Otro aspecto que nos gusta es que cuente con los mismos modos de juego (incluido el novedoso *Tour Mundial)* y, sobre todo, que se pueda jugar la *Master League* simultaneando partidas jugadas en **PS2** y **PSP** para después jugarlas en el soporte que nos de la gana. Para el amante de este título de **Konami** que tenga ambas consolas, esta opción supone, en la práctica, la primera posibilidad de jugar a todas horas y en todas partes. Sólo por esa nueva dimensión ya merecería la pena hacerse con *PES 2008*, pero hay que recordar que esta entrega también cuenta con modos de juego que pueden ser aún más interesantes que la propia *Master League*. El nuevo *Tour* Mundial, por ejemplo, pondrá a prueba tu dominio del juego con retos realmente ingeniosos y sorprendentes. Se trata de la versión moderna de los antiguos desafíos de los títulos de fútbol de la compañía japonesa, sólo que ahora no son momentos cumbres de partidos reales. Por citar alguno de los nuevos retos,





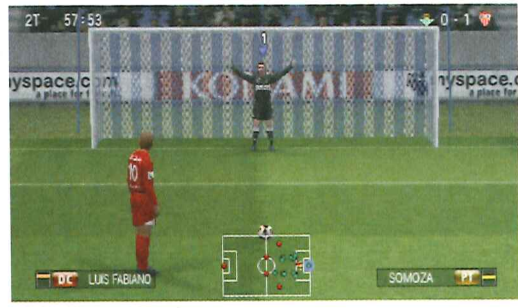




TOUR MUNDIAL.

Es, sin duda, la gran novedad de la edición de 2008. Se trata de la recuperación de los famosos retos vistos hace años en los juegos de fútbol de Konami. Aunque no es la misma receta, ya que aquí no serán momentos estelares de partidos reales, el jugador deberá demostrar su dominio del juego superando todo tipo de situaciones que pueden darse en un partido. Ganar con un jugador menos, aguantar un resultado con los futbolistas agotados, hacer fueras de juego...



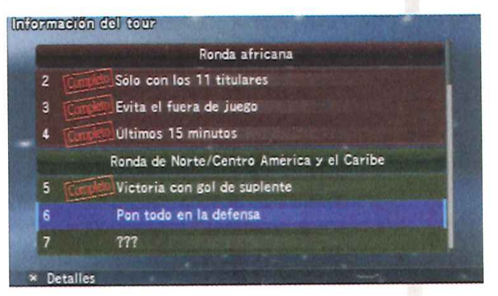






Se ve que cuando se hizo el juego aún no había llegado Koeman al Valencia y aún se puede jugar con Cañi, Albelda y demás.





Además de estar mucho mejor animado y contar con más modos de juego, esta estrega para PSP es también la más jugable de todas









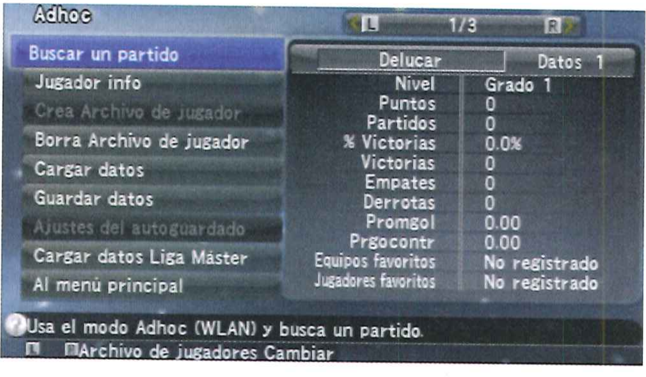


El Barça vuelve a ser uno de los equipos más fuertes de esta edición, pero tampoco son flojos Milán, Chelsea, Bayern o Inter.









« Inalámbrico. Aunque finalmente no se haya incluido el juego en red, contará con este completo modo multijugador que podrás configurar a tu gusto.

Por méritos propios, puede ser el mejor PES del año en todos los sistemas

› destacar la prueba en la que tendrás que ganar partidos marcando con un jugador suplente o sin hacer un solo fuera de juego, o disparando a puerta más de 10 veces y con un acierto no inferior al 70%. Parece poca cosa, pero lo que realmente cuenta es que engancha rápidamente y que suman aún más horas de juego a un título con una vida ya de por sí extraordinaria. Si a todo esto, añadimos las infinitas posibilidades de las partidas inalámbricas en modo multijugador, sólo la llegada de otro futuro *PES* evitará que sigamos jugando a éste.

Como decíamos al principio de este análisis, «este *Pro Evolution Soccer* portátil posiblemente será la mejor versión del año con respecto a la de **PS2** y **PS3**...» Pero lo que es realmente incuestionable es que *PES 2008* es el mejor *PES* que hemos tenido oportunidad de jugar en **PlayStation Portable**. Si nuestros cálculos no fallan, veremos *PES 2008* en lo más alto de la lista de ventas de la portátil de **Sony** antes de que llegue la primavera; y de ahí, o de las tres primeras posiciones, no se apeará hasta la próxima campaña navideña. No es que juguemos a ser adivinos, es que así ha ocurrido casi siempre y jamás antes habían ofrecido un videojuego tan completo. «

evaluación



Espectacular, divertido, jugable y con más horas de juego que ningún otro título de PSP. Nos parece superior a la entrega de PS2 y la mejor versión que se ha visto para la portátil de Sony.



Muy pocos agujeros negros en el excelente trabajo de Konami. Sólo se nos ocurren dos cuestiones: una, la falta de locución durante el juego; y dos, alguna pequeña ralentización durante los partidos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Puede que sea una locura, pero nos parece superior a la versión de PS2. Todo un espectáculo.	Han vuelto a eliminar las voces de los locutores durante el juego y sólo hablan en los goles.	Es el más jugable que hemos probado en PSP, e incluso aún más que la entrega de PS2.	La vida de un PES es eterna... o lo que es lo mismo, hasta que aparece la siguiente edición.	No tiene modo On-line pero sí un modo multijugador demoledor y con bastantes opciones.	Después de unas partidas nadie dudará que es el mejor juego de fútbol para PSP.
9,3	7,0	9,4	9,3	9,0	9,3

Libera tu Demonio Interior

08-02-2008

DEVIL MAY CRY 4

16+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3





CAPCOM

DEVILMAYCRY.COM

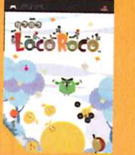
PSP

PATAPON

Gráficos 2D y profundidad de juego

GÉNERO
ESTRATEGIA RÍTMICA
COMPAÑÍA
SONY C.E.
PROGRAMADOR
PYRAMID
DISTRIBUIDOR
SONY C.E.
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/ PATAPON
GRABAR PARTIDA
320 KB
CONECTIVIDAD
PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO
39,99 €
es.playstation.com
7+

la alternativa



LOCOROCO. Por la semejanza en su diseño 2D, aunque su desarrollo y mecánica tienen muy poco en común.

LA FIEBRE por los juegos con una estética de arrebatadora sencillez va calando poco a poco en los grupos que desarrollan para **PlayStation Portable**. Si en su día **Sony C.E.** nos deleitó con las maravillosas criaturas plataformescas de *Locoroco*, ahora le toca el turno a otro con unos seres no menos adorables en un compacto y bello entorno 2D, son los *Patapons*. Sacadas directamente de la web de un diseñador francés, www.rolitoland.com, han sido adoptadas por el estudio de desarrollo interno de **Sony (Japan Studio)** en un título que brilla tanto por su estilo de tiralíneas en personajes y escenarios, como por la profundidad de juego y posibilidades que son capaces de abarcar partiendo de una sencilla mecánica.

Ya han bautizado hasta el género de esta nueva maravilla en 2D, estrategia rítmica. Un nombre que le viene al pelo, porque los *Patapons* se mueven al son que marque el jugador, denominado en el juego como «Ser Supremo». De hecho, la aventura comienza cuando un *Patapon* se da cuenta de que estás jugando y te ofrece dos tambores, «Pata y Pon» para que les marques el ritmo que les permitirá avanzar y huir del terrible dragón *Dodonga*, así como de los temibles *Zigotons*. En este breve nivel introductorio, aprenderás lo básico del juego: tienes que seguir el ritmo pulsando una combinación de botones determinada. Con *Pata-pata-pata-pon* (Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo) conseguirás que tu ejército se ponga en marcha. Si lo que quieres es atacar, tendrás que usar el patrón *Pon-pon-pata-pon*.

A los cinco minutos, tendrás asimilados los controles, las cancioncillas (tarareadas por tus tropas) se te habrán grabado ya entre ceja y ceja, y... ¡no podrás soltar tu **PSP**! Porque ***Patapon*** va narrando la epopeya de estas criaturas en su lucha contra sus eternos rivales, los *Zigotons*, nivel tras nivel. Si quieres enterarte de qué les depara el destino, no te quedará más remedio que «aguantar» sus vocecillas: apesadumbradas, cuando no sigues el ritmo con precisión, y pletóricas, si estás dando en el clavo con cada nota. Si eres capaz de seguir el ritmo diez veces, tu ejército entrará en modo *Fever*, incluso puedes conseguirlo en tres tandas si lo haces con una precisión milimétrica. Las musiquillas son pegadizas, aunque más bien resultan desesperantes en muchos escenarios. Además, como seguir el ritmo demanda un estado de concentración máxima, el juego se convierte en una locura si hay alguien preguntándote algo y tú estás, por ejemplo, intentando liquidar a *Zaknel*, el gusano gigante del desierto. Es en esos momentos cuando empiezas a darte cuenta de la verdadera dimensión de ***Patapon***. Más o menos después de haber aprendido la danza de la lluvia para poder atravesar la tórrida llanura del desierto de los Lamentos, sin ›

Patapon es un juego de estrategia rítmica, sus personajes se moverán al ritmo que les marque el jugador

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation



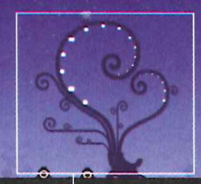
PATÁPOLIS



Danza al ritmo de su canto para obtener ramas, crear patapons y entrar en minijuegos.



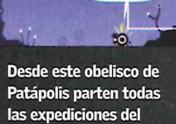
Es como la plaza del pueblo de Patápolis. Los Patapons se reúnen y celebran sus victorias.



Si tienes los materiales y el ka-ching (dinero) necesario, aquí puedes crear nuevos soldados.



En el altar es posible observar todas las posesiones que has ido incorporando a tu inventario.



Desde este obelisco de Patápolis parten todas las expediciones del ejército Patapon.







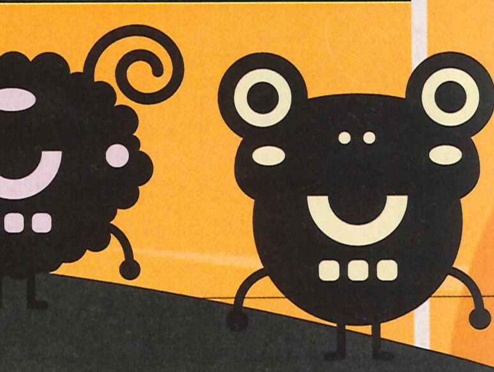




La odisea de los Patapons.

Guiados por el tambor del «Ser Supremo» (el jugador), Hatapon y Yaripon encuentran el camino a casa. Después, los Patapons se aventuran a buscar el confín del mundo, algo a lo que llaman ESO, y no tiene nada que ver con la escuela.









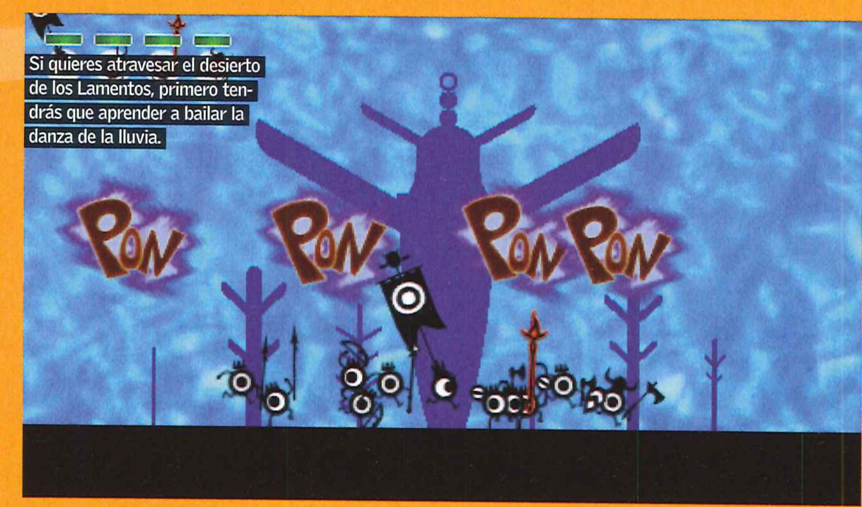


El enemigo Zigoton. Los enemigos de los Patapons son de color rojo y tienen una gran variedad entre sus tropas. Arqueros, soldados con hachas, lanzas, a caballo y, para tu desgracia, el apoyo de criaturas gigantes que te harán picadillo si pierdes el ritmo.











LUCHA CON RITMO, SOLDADO.
El juego requiere algo más que seguir el ritmo, hay que saber cuándo aplicar una canción para atacar, defenderse, replegarse, avanzar o hasta incluso provocar terremotos que harán que los Zigotons caigan de los árboles.



Avanzar: Pata Pata Pata Pon: ◎◎◎◎ Es la primera canción que aprenderás en el juego. Sigue el compás 4/4 y en cada negra pulsa una nota. Tus Patapons se pondrán en marcha.



Atacar: Pon Pon Pata Pon: ◎◎◎◎ El segundo patrón, tendrás que utilizarlo cuando los ojos de los Patapons cambien indicando que están a la distancia justa para atacar al enemigo.



Defensa: Chaka Chaka Pata Pon: ◎◎◎◎ Ante los adversarios de más entidad, prueba con esta combinación defensiva para que tus tropas sufran menos daño ante sus embestidas.

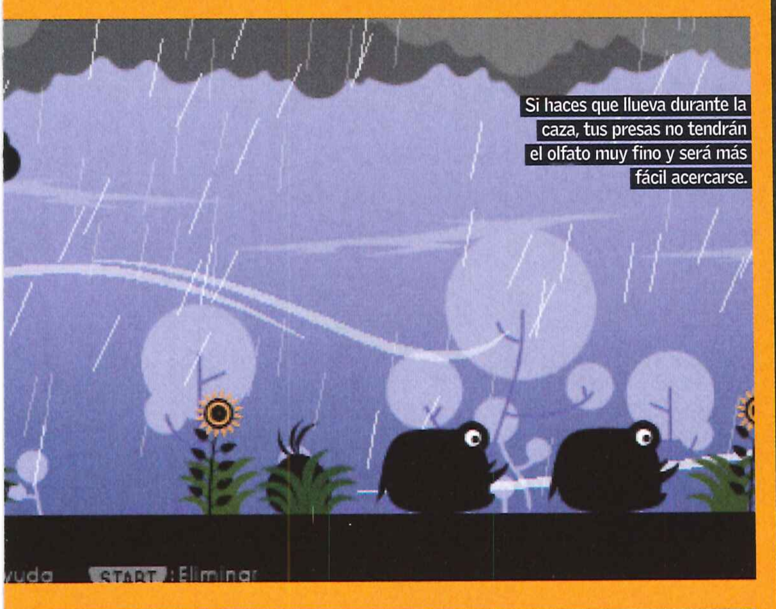


Estudia a tus enemigos para saber qué ritmo adoptar en cada situación y vencerás

que tus soldados perezcan abrasados. El juego no se limita a seguir un ritmo con más o menos gracia y habilidad. Es necesario estudiar al enemigo, aprender qué posición precede a un ataque para adoptar una formación defensiva (*chaka-chaka-pata-pon*, o lo que es lo mismo Triángulo-Triángulo-Cuadrado-Círculo), cuando va a alejarse para avanzar o mantenerse a una distancia prudencial que propicie el ataque.

Y aquí no termina ese toque, hasta cierto punto, estratégico... También puedes visitar fases para cazar animales. Obtendrás carne para participar en minijuegos, objetos con los que crear nuevos soldados en el árbol de la vida, algo que será fundamental con los enemigos de mayor entidad. Pero también será necesario tener en cuenta qué tipo de tropas utilizas. Es posible cambiarlas y equiparlas con protecciones y armamento, en la pantalla justo antes de que comience una misión. Ahí deberás elegir los soldados más apropiados para cada caso. Pero *Patapon* no sólo te hará reflexionar antes y durante el campo de batalla. **Japan Studio** se las ha apañado para que el «Ser Supremo» (es decir, tú, el jugador) se lo pase pipa aporreando los botones de **PSP**. Los escenarios guardan secretos, algunos con objetos misteriosos que, cuando regreses a *Patápolis*, te reportarán diferentes beneficios. Pueden ser nuevos tipos de unidades, una nueva danza o incluso uno de los minijuegos que se han dispuesto para conseguir objetos y otras ventajas si se resuelven con éxito. Quizá, uno de los mayores problemas de *Patapon* vendrá dado por su sencillez visual. *Patapon* es un título al que hay que darle duro y con cierta habilidad para sacarle partido.





Si haces que llueva durante la caza, tus presas no tendrán el olfato muy fino y será más fácil acercarse.



entrevista

Rolito



«El nombre viene de una vieja canción infantil francesa»

¿Cómo llegaste a colaborar en el desarrollo de *Patapon*?
De una forma muy sencilla. Mi amigo y agente, Iwayoshi-san, le enseñó mi página Web (www.rolitoland.com) a **Sony**, Japón. El equipo de **Sony** se enamoró del estilo gráfico de la página; en especial, de la pequeña tribu de los *Patapon*. Resulta excitante tener la posibilidad de desarrollar nuestro propio universo en otras plataformas, sobre todo juegos.

¿Cuál ha sido tu trabajo más reconocido antes de *Patapon*?
Se me conoce principalmente por el estilo gráfico que he desarrollado en rolitoland.com y en otros medios. También he creado mi línea de juguetes, en especial las series «Rolitoboy» y «Rolitoland Safari».

¿Qué retos presentó el trabajo de *Patapon*?
Nunca resulta fácil entregar tus creaciones a otras personas, pero tuve la suerte de trabajar con equipos (los de **Sony** y **Pyramid**) que sabían cómo presentar mi estilo gráfico para obtener el mejor efecto y para aportar una nueva dimensión al proyecto.

¿Cuál ha sido tu aportación creativa al juego?
Como el juego está basado en mi página web, yo me encargué de toda la dirección artística y aporté mis propias ideas a la historia.

¿En qué está inspirado tu estilo artístico?
Mi trabajo está inspirado en el arte precolombino, el arte primitivo y muchas otras cosas. Me encanta todo lo que sea simple y lineal, y es lo que quería conseguir cuando creé los *Patapons*: personajes con formas muy básicas y que sean percibidos de una manera muy específica.

¿Con qué has disfrutado más en tu trabajo realizado en el juego?
Lo que más me interesaba era ser capaz de desarrollar el universo *Patapon*: su mundo, su forma de vida, los animales que cazan... Es realmente excitante ver cómo cobra vida todo en el juego.

¿Cuál es tu personaje favorito?
Los *Patapons*, pero confieso que siento cierta debilidad por los *Zigotons* y su faceta de estereotipo de «chico malo».

¿Quién creó el nombre *Patapon*?
Patapon es una palabra de una vieja canción infantil francesa que mi madre solía cantarme de niño.

¿Qué opinas de PSP y cuál es la característica que más te gusta?
La uso como catálogo para presentar mis creaciones. Durante una velada con **Nike**, en Tokio, quedé impresionado por un diseñador que estaba mostrando su trabajo en su **PSP**.

Su diseño no presagia la profundidad de juego que atesora el mundo de los Patapons


El diseño de criaturas y escenarios es genial. Y para colmo, ofrece una experiencia de juego muy satisfactoria con unos controles sencillos y fáciles de aprender.


Por desgracia, el juego se hace corto, pero es posible que a más de uno se le atragante por su exigente dificultad. Deberían haber pensado en los novatos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Está claro que la gracia reside en su impecable y compacto diseño. Una maravilla para tu portátil.	Para gustos los colores. Hay piezas de música muy chulas, con otras te entran ganas de matar.	Una mecánica sencilla y un desarrollo con mucha profundidad. Para ganar hay que jugar mucho.	La duración no es el fuerte de Patapon. Si hubieran incluido un modo para dos jugadores tipo Worms...	No hay funcionalidad alguna, ni el sempiterno ranking, ni juego On-line en Patapon.	Ni la Inteligencia Artificial, ni el apartado gráfico son muy exigentes con el hardware de PSP.	Es una experiencia que hay que vivir. Si tienes una PSP, Patapon tiene que pasar por tus manos.
9,0	8,2	8,5	7,3	-	6,0	8,7

Los niveles varían entre carreras lineales, contrarreloj, dando vueltas a un circuito o sobreviviendo a un asedio.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

PS3

THE CLUB

Disparos arcade a la carrera

GÉNERO **ACCIÓN ARCADE**
COMPAÑÍA **SEGA**
PROGRAMADOR **BIZARRE C.**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95€**
http://www.bizarrecreations.com/games/the_club/
18+

A BIZARRE hay que agradecerle esa pasión por el *arcade*, como concepto y actitud, que siempre intentan transmitir con todos sus juegos. Así que, era de cajón que la primera aproximación al *shooter* en tercera persona del estudio responsable de *Project Gotham Racing* tuviera muchas maneras *old-school*. Lo que no esperábamos era que aplicaran una perspectiva tan *arcade* a un género alejadísimo de ese concepto, al menos hoy en día.

The Club es, por tanto, y si tuviéramos que resumirlo en pocas palabras, un *shooter arcade* de carreras. El componente narrativo en el juego es mínimo, el justito para presentar a los diferentes personajes que podrá elegir el jugador y justificar la ambientación del juego. Pero, a partir de aquí, el único objetivo es que el usuario supere una serie de niveles bajo una pequeña colección de distintas reglas para obtener la mayor puntuación posible.

Efectivamente, lo más importante en *The Club* es ese marcador en la parte alta izquierda de la pantalla. Cada nivel del juego es una carrera, en diferentes variantes (desde un punto A a un punto B), y durante su transcurso, el jugador deberá eliminar de la manera más efectiva y vistosa posible a cualquier enemigo que se encuentre. Así, los disparos a la cabeza, las muertes múltiples o las volteretas mientras se despachan ciertos objetivos, hacen aumentar jugosamente la puntuación.

Además, no hay aleatoriedad en el diseño de escenarios: cada enemigo aparece siempre en el mismo sitio y con un comportamiento prácticamente idéntico. Lo mismo ocurre con los *Bonus*. De esta manera, el jugador puede memorizar posiciones, estrategias y aproximaciones (como quien planifica las curvas de un circuito) para conseguir un multiplicador lo más alto posible. Precisamente, esto último es el principal responsable de la puntuación: cada muerte hace que aumente, pero cada segundo que pasa sin encadenar otra baja causa un sangrado cada vez más rápido del mismo.

La idea es, por tanto, mantener el multiplicador lo más alto posible durante todo el recorrido. A ello ayuda también una serie de placas con calaveras ubicadas en puntos estratégicos para facilitar (aunque a veces estén bien escondidas) el sostenimiento del *combo* entre encuentros.

Y no hay mucho más (que no es poco, en absoluto) en un juego que sería bastante más brillante si presentara un control algo más pulido y fluido, pero cuya mecánica directa y muy de la vieja escuela es más que bienvenida en un género que siempre parece agotado.

Olvídate de argumentos y narrativa: lo único que importa en The Club es reventar tu propia puntuación

la alternativa

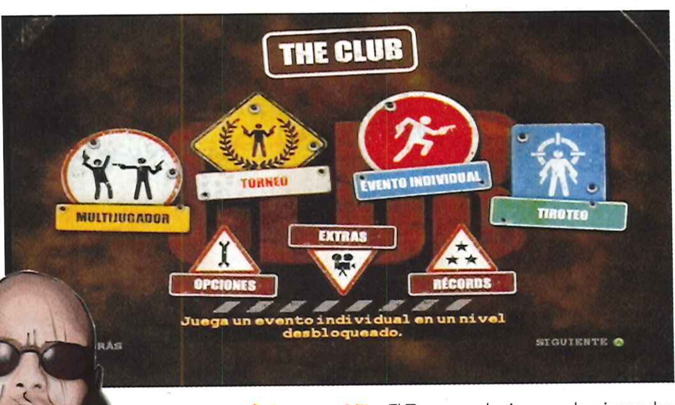


DEVIL MAY CRY 4. No es una alternativa real (no la hay), pero comparte la obsesión por el combo.

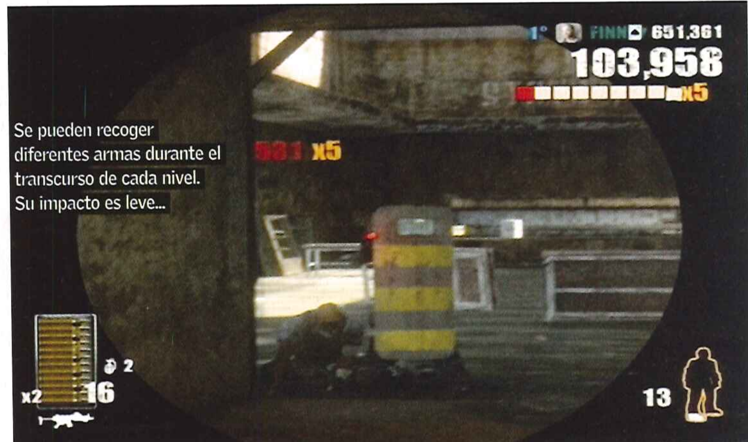








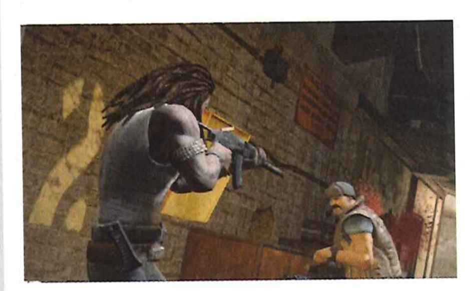
Juega, maldito. El Torneo es el primer modo a jugar: desbloquea todos los niveles para eventos individuales o tiroteos, donde luego se pueden mejorar puntuaciones.

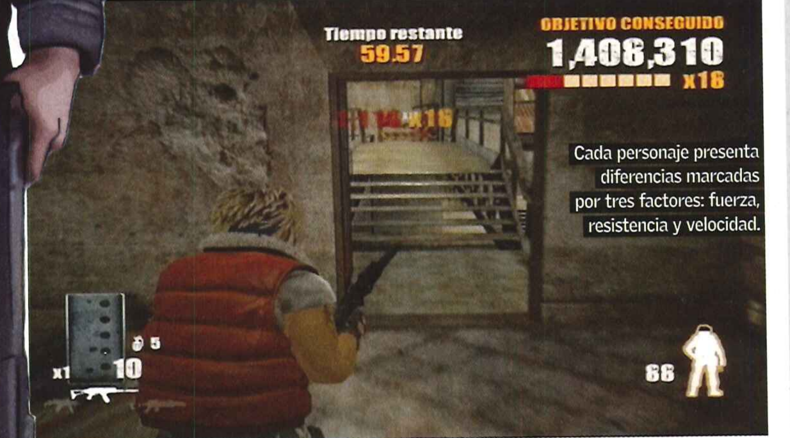


Se pueden recoger diferentes armas durante el transcurso de cada nivel. Su impacto es leve...









Cada personaje presenta diferencias marcadas por tres factores: fuerza, resistencia y velocidad.

Multijugador lineal. Además de los típicos Deathmatch y Captura la Bandera, existe un modo multijugador que se desarrolla en los mismos escenarios tipo pasillo que las partidas para un jugador. Las estrategias cambian, por fuerza.



evaluación



Reformulación de la dinámica de un género muy vinculado a la narrativa a través de códigos de la conducción arcade y los shoot'em-up de recreativa.

El control (especialmente el de apuntar) resulta un poco brusco y ortopédico, dificultando la muy necesaria fluidez en un juego como The Club.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Sin ser nada espectacular, el apartado gráfico de The Club cumple su función a la perfección .	Correcto y con algún guiño a algún clásico, como ese «Fight!» antes de cada nivel.	El control empaña un poco el concepto de habilidad basado en la memoria del jugador.	Lleva unas horas desbloquear todos los escenarios. Luego, a reventar tu puntuación.	Los modos On-line son más convencionales, con alguna excepción bastante más interesante.	La fluidez del juego es impecable, aunque no parece que exija demasiado a la máquina.	Un juego interesante, divertido, para amantes de una dinámica revientapuntuaciones.
8,0	8,0	8,2	8,2	8,2	8,0	8,0



LOST PLANET EXTREME CONDITION



Los elementos están en tu contra



GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑIA **CAPCOM**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES **x16**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/ INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (4.959MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.lostplanet-thegame.com
16+

la alternativa



STRANGLEHOLD. Otro título de acción en tercera persona, en entornos más cerrados y con estética de película a lo John Woo.

AQUÍ EL QUE ESCRIBE tuvo el privilegio de asistir al evento donde se anunció lo que ahora se ha convertido en toda una realidad: la adaptación para **PS3** de uno de los recientes éxitos de la desarrolladora nipona **Capcom**. Desde aquel momento, no muy lejano, se nos ha bombardeado con todo tipo de información sobre el juego en sí: que si iba a incluir mapas multijugador adicionales, que si el jugador podría elegir personajes secretos... Pero el dato más importante de todos, que hasta ahora no nos acabábamos de creer, era el precio por el que se iba a poner a la venta (poco más de la mitad que un lanzamiento normal para esta consola), algo que sin duda hace de este ***Lost Planet*** uno de los juegos con la relación calidad/precio más alta. Sin embargo, y afortunadamente, ésta no es su única virtud.

El juego que nos ocupa es el proyecto casi personal de uno de los desarrolladores más destacados de **Capcom**, Keiji Inafune, cuyas labores como productor ya habían sido requeridas en las sagas *Onimusha, Megaman y Resident Evil*. Para este proyecto creó su propio equipo interno y desde el comienzo tuvieron como objetivo presentar un acercamiento original al conocido género de los *shooters* en tercera persona.

Un juego de género

Como es norma en los títulos que vienen del país del Sol Naciente, el desarrollo de ***Lost Planet*** está fuertemente dirigido por su argumento, narrado a través de espectaculares secuencias cinemáticas generadas con el propio motor gráfico del juego. La historia gira en torno a Wayne Holden, un joven soldado que lucha por eliminar la peligrosa raza de insectos gigantes, los *Akrid*, del planeta *E.D.N. III*, colonizado por los humanos en su afán por expandirse. Pero no serán los únicos enemigos a los que se enfrentará, pues también algunos representantes de su propia especie tratarán de pararle los pies. Intrigas, conspiraciones, giros inesperados de guión e incluso amor es lo que encontrarás en el interesante relato «made in Capcom». Pero, evidentemente, de nada sirve una buena historia si no se ve acompañada de un desarrollo a su altura, y este ***Lost Planet***, afortunadamente, cumple con (casi) todo lo que se propone.

El personaje principal se desenvuelve a lo largo de grandes escenarios en los que predomina la nieve y el hielo de la superficie del planeta, aunque la monotonía que podría producirse por este entorno se rompe con todo tipo de construcciones, escenarios interiores e incluso cavernas subterráneas donde habitan los *Akrid*.

El juego aparece en PS3 con jugosos añadidos con respecto a versiones para otras plataformas



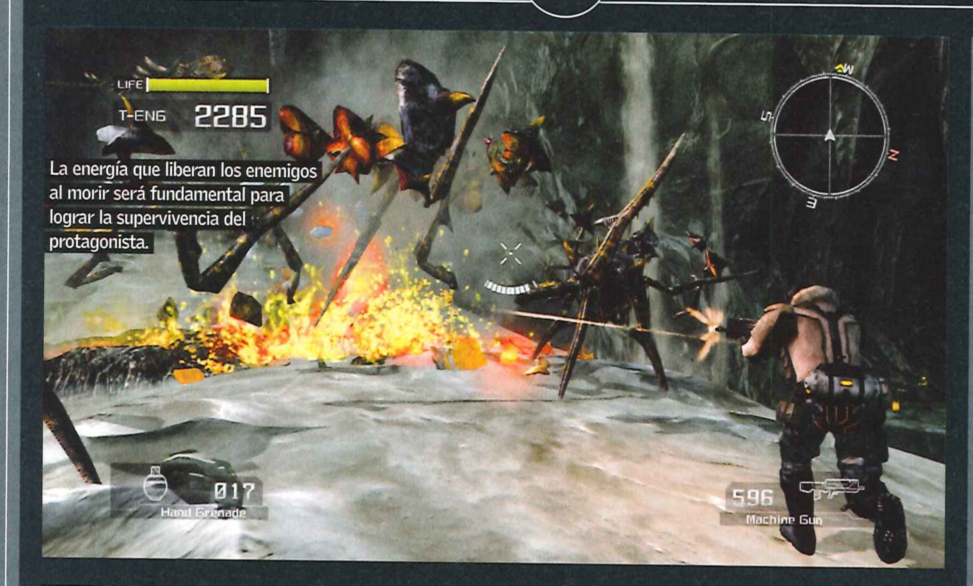


« **Entorno hostil.** El frío intenso que azota el planeta será un enemigo más del juego. «Abrígate, que te vas a constipar», que dirían las madres.

Piratas. Corsarios espaciales, como el de la imagen, se interpondrán en el camino del joven Wayne. No sólo de insectos vive el juego...

LO NUEVO. La versión que llegará a las tiendas cuenta con material adicional que, en las versiones para otras plataformas, debía ser descargado previo pago. Más mapas multijugador y la posibilidad de encarnar a nuevos personajes, como el mismísimo Megaman, son los añadidos más importantes.

POR LAST MONKEY



La energía que liberan los enemigos al morir será fundamental para lograr la supervivencia del protagonista.








Acción explosiva. El desarrollo de Lost Planet: Extreme Condition es frenético y pocas veces podrás pararte a admirar los escenarios.









On-line. El título cuenta con uno de los modos On-line más completos y divertidos del catálogo de PS3, con nada menos que dieciséis mapas a tu disposición y cuatro modos diferentes de juego.

Gran cantidad de armas y posibilidad de pilotar varios «mechas»

El original sistema por el que el protagonista recupera salud (gracias a la energía térmica que sueltan los enemigos al morir) hace que sea casi imprescindible tener un dedo en el gatillo todo el tiempo. Y es que, pese a la amplitud de los escenarios, el juego es bastante lineal, con poco espacio para la exploración y un énfasis total en la acción. Gracias a Dios, ésta es divertida y variada, y no sólo por lo diferentes que son los enemigos (desde piratas espaciales a cucarachas rodadoras gigantes), sino por la cantidad de armas disponibles (aunque sólo podrá portar dos a la vez) con las que cuenta el protagonista, el uso de su «garfio magnético» para acceder a sitios elevados y, sobre todo, por el hecho de pilotar varios engendros mecánicos. Como colofón a este despliegue jugable, encontrarás los espectaculares jefes finales, todo un prodigio tanto visual como de desarrollo, con variadas rutinas de ataque. Y no es que el juego no tenga fallos, que los tiene. Por ejemplo, la cámara en tercera persona no siempre se sitúa en el lugar más adecuado, tendrás que colocarla manualmente muchas veces para poder seguir la acción. Además, algunos errores gráficos, como la sincronización vertical y las ralentizaciones (problemas que estarán corregidos en la versión que verá la luz, promesa de los desarrolladores) deslucen ligeramente en un conjunto que, en general, se muestra como una de las alternativas más sólidas dentro de este género.

evaluación


Toda la jugabilidad y posibilidades de un shooter en primera persona, pero con el toque de originalidad que sólo los nipones saben dar a un título.


El juego tiene ya un tiempo y eso, en un mundo en el que la tecnología avanza con tanta velocidad, es algo que se nota.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Si obviamos los espectaculares jefes finales, este apartado es digno, pero sin alardes.	Las voces, pese a no haber sido dobladas, cuentan con una gran interpretación.	Salvo algunos fallos en la cámara, el control del personaje y su desarrollo son más que notables.	El modo principal de juego no es demasiado largo, pero On-line hallarás horas de diversión.	Saca un tremendo provecho de esta capacidad de la consola, y además sin pagar un duro.	No explota a fondo el chip gráfico de la consola, pero sí sus posibilidades de juego en red.	No revolucionará ni por lo jugable, ni por lo técnico, pero es una apuesta segura en el género.
8,2	8,9	8,9	8,7	9,2	8,5	8,8

EL TRIUNFAL RETORNO

MX VS. ATV UNTAMED

DEL JUEGO DE OFF-ROAD RACING MÁS VENDIDO DEL MUNDO.

DISPONIBLE EN PLAYSTATION®3 , PLAYSTATION®2 Y PSP® (PLAYSTATION®PORTABLE).















La repetición de los goles te permitirá apreciar driblings y acrobacias con todo lujo de detalle, aunque por desgracia no te dejará guardarlas en el disco duro.

REPETICIÓN INSTANT.
CÁMARA
REPETIR
SALIR

DEMO JUGABLE
En PlayStation Store

PS3

FIFA STREET 3

El FIFA con espíritu







GÉNERO **DEPORTIVO/ ARCADE**
COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR **EA SPORTS BIG**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.fifastreet.com
3+

SI ERES COMO nosotros y piensas que a *FIFA 08*, pese a tener una buena cantidad de regates y acrobacias, le faltaban varias fantasmadas para hacer con un balón en los pies, ***FIFA Street 3*** es tu juego. El título de **EA Sports BIG** recupera la esencia *arcade* y desenfadada de las anteriores entregas para plasmar en la nueva generación de entretenimiento una forma diferente de ver y jugar al deporte rey en consola.

Podríamos decir que el título de **EA Sports BIG** recoge el testigo de clásicos de los salones recreativos como *Soccer Brawl, Arch-Rivals* o *NBA-Jam*, ya que plantea una forma de practicar un deporte real en el que las reglas brillan por su ausencia y la espectacularidad es una constante.

En ***FIFA Street 3*** no hay fueras de juego, no hay faltas, sólo hay saques de portería cuando el balón sale despedido por encima de las paredes y vallas que conforman el terreno de juego, y que pueden servir para hacer pases «de rebote» e incluso para escapar de un defensa oponente con una pequeña carrera por su superficie vertical. Y es que en ***FIFA Street 3*** no hay nada imposible: regates, bicicletas, sombreros, rabonas, chilenas... y lo mejor de todo es que su planteamiento *arcade* te permitirá realizar todo tipo de acciones de una forma sencilla y directa, a través de un sistema de control muy similar al utilizado en los últimos *FIFA* «serios».

Nuevo aspecto, nueva jugabilidad

Si jugaste a las dos primeras versiones de la saga, no te costará mucho hacerte con el control de tu equipo, aunque encontrarás importantes cambios en la jugabilidad y en el apartado visual de ***FIFA Street 3*** con respecto a las anteriores entregas. Como se puede apreciar en las capturas, **EA Sports BIG** deja de lado el realismo de *FIFA* para decantarse por un estilo visual de lo más caricaturesco, algo curioso si tenemos en cuenta que el potencial gráfico de **PS3** les habría permitido mostrar unos gráficos de gran realismo. El título que nos ocupa se juega de un modo muy similar a las anteriores ediciones, aunque ahora el balón podrá salir fuera. Además te resultará más complicado regatear y robar el balón, y encontrarás menos «automatizaciones» en su control; es decir, es más complicado realizar, por ejemplo, una buena cantidad de pases largos «a ciegas» sin perder el balón (algo muy utilizado en *FIFA Street 1* y *2* para aumentar la barra de *Game-Breaker*). Dicha barra, en esta nueva entrega, servirá para incrementar durante unos segundos las habilidades, ofensivas y defensivas, de todo el equipo, y no se agotará al realizar un solo tiro a puerta.

Su aspecto caricaturesco le ha hecho perder realismo, aunque ha ganado muchísimo en jugabilidad

En lo que a posibilidades se refiere, ***FIFA Street 3*** ha perdido el divertido modo Historia, en el que podías fichar a jugadores, pero ha ganado un completo modo On-line que hará las delicias de los maestros callejeros del balón y el clásico «gol regañao», pues podrán enfrentarse a jugadores de todo el mundo y dar puntos a su selección en el *ranking* mundial.

la alternativa



FIFA 08.
Si prefieres el realismo, el simulador de EA tiene todo lo que necesitas.

On-line. FIFA Street 3 te permitirá enfrentarte a cualquier jugador del mundo. Lo mejor, el Desafío Mundial, en el que tendrás que ganar para aumentar el ranking mundial de tu equipo.

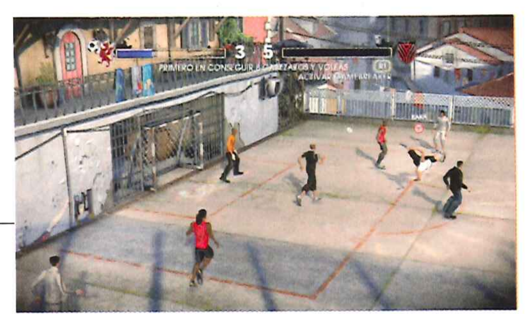




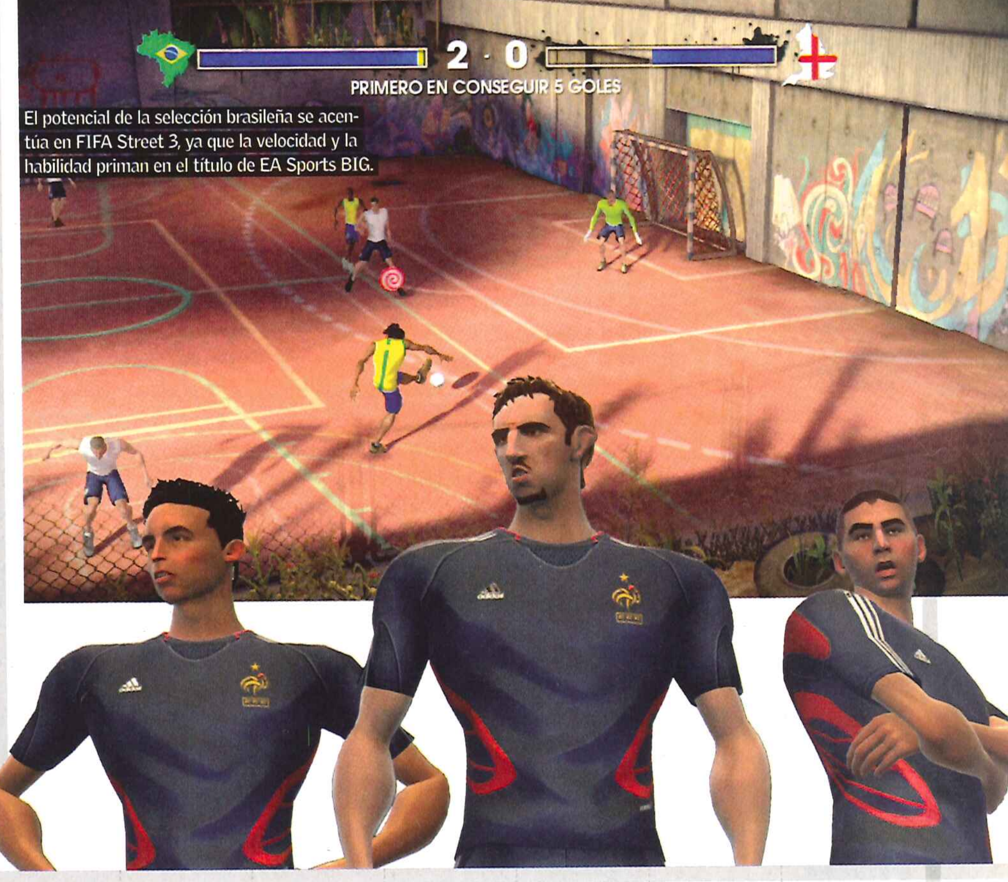




Si rellenas la barra de GameBreaker podrás potenciar (pulsando R1) a todos tus jugadores durante unos segundos.







El potencial de la selección brasileña se acentúa en FIFA Street 3, ya que la velocidad y la habilidad priman en el título de EA Sports BIG.

DESAFÍO DE FIFA STREET. El modo de juego principal del título de EA Sports BIG te enfrentará a los originales equipos del juego (vacilones, gorditos, tapones, campeones, etc.), que tendrás que vencer cumpliendo diferentes requisitos: deberás marcar más goles que el equipo oponente en 10 minutos, marcar cinco goles de cabeza o de volea, marcar únicamente goles con la barra de GameBreaker activada...




Te permitirá practicar tu deporte favorito sin las complicaciones de simuladores como FIFA 08... y con la posibilidad de realizar las acciones más espectaculares.


El modo Desafío está muy bien, pero hubiéramos preferido la posibilidad de fichar jugadores para crear nuestro equipo, como en FIFA Street 2.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Sus personajes caricaturescos y sus simples escenarios no le hacen justicia al potencial gráfico de PS3.	Su banda sonora es dinámica y de corte electrónico. Es perfecta para el desarrollo de FS3.	Simple, divertido y directo. Un auténtico arcade. Si prefieres complicarte, hazte con FIFA 08.	El modo Desafío te dará horas de diversión, pero pasarás más tiempo jugando On-line.	Dos equipos, seis jugadores (cuatro de ellos «invitados») y un genial ranking mundial.	Su motor gráfico no pone precisamente al límite PS3 y el Sixaxis no tiene ningún uso en el juego.	Si prefieres las recreativas y el espectáculo a la simulación, hazte con FIFA Street 3.
7,9	8,9	8,6	7,8	8,4	6,0	8,5

Digamos que Turok se ha puesto así de pinturero sólo para la foto. Frente a semejante bicharraco no hay demasiado que hacer y menos aún yendo de frente. Sólo el aliento nos dejará secuelas graves.

DEMO JUGABLE
En PlayStation® Store



TUROK

Aparta lagarto  o te  parto



GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **TOUCHSTONE**
DESARROLLADOR **PROPAGANDA GAMES**
DISTRIBUIDOR **ATARI GAMES**
JUGADORES **x16**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **SÍ (1.929MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
www.turok.com
18+

CON ESTE *Turok* nos ha pasado un poco como cuando uno se encuentra con un antiguo amor... y el tiempo no ha sido demasiado indulgente con aquella persona. La primera reacción es inevitable y es siempre de alegría, pero ver lo que uno conoció sin el brillo del pasado, hace que acabes un tanto entristecido. Sabemos que es algo que no tiene remedio, pero nos habría gustado, simplemente, que todo le hubiera ido mucho mejor. Pues esto mismo es lo que nos ha pasado con ***Turok***.

Para empezar, está muy cambiado y, aunque era algo que se preveía, el camino elegido se aleja, desde el mismo comienzo del juego, de la línea elegante de la saga para unirse al estilo salvaje y sangriento típicos de los *shooter* actuales. Este Turok, como personaje, es ahora un cruce entre Rambo y Frankenstein: un guerrero curtido en mil batallas y que da más miedo que confianza. No tiene aspecto de héroe y sus compañeros de armas serían, en cualquier otro título, algo mucho más parecido a un enemigo que a un aliado. Y aún nos queda por descubrir el tratamiento que dispensa el protagonista a cualquier cosa que ose ponerse delante de su cuchillo. Sólo conocemos algo más cruel y despiadado... que hayan llevado a Karmele a *Supervivientes*.

Selva, tiros y bichos

En fin, es posible que este cambio de planteamiento pueda atraer a un público más amplio y acierten los programadores. Acción salvaje, amenazas constantes, sangre abundante y mucho susto... En resumen, en ***Turok*** no encontrarás muchos momentos de tranquilidad. Por si faltaba algún elemento para completar el cuadro, añadamos una selva llena de trampas naturales y de saurios que jamás evitan el enfrentamiento. Aunque ocurra algo parecido como en *Call Of Duty* (donde la acción siempre se desarrolla por una ruta prefijada y siempre con las mismas acciones y actores), la movilidad de los bichos lo hace mucho menos predecible. Además, al tener como enemigos tanto a los humanos como a las bestias, la sensación de amenaza es más desconcertante. Con un control más efectivo y suave, sobre todo a la hora de apuntar, la dinámica de juego de ***Turok*** sería sobresaliente. El problema es que no es así y la acción tiene demasiados momentos de confusión. En cuanto hay más de dos enemigos en faena, cosa bastante frecuente, recibirás por todas partes y sólo te salvará algún compañero o la acción de parapetarte hasta recuperar vida. De hecho, uno llega a sospechar que el tema de las secuencias cinemáticas (cuando Turok usa el cuchillo) es, más que un recurso, una solución fácil a tanto caos. Nuestro indio mata con mucha violencia y también muere con frecuencia, de ahí que el juego guarde automáticamente a menudo. Esto ocurre bastante en el nivel más fácil de dificultad, así que la cosa debe ser ya tremenda en los otros dos, más exigentes. En eso sí se puede decir que han sido fieles a la tradición, ya que *Turok* siempre ha sido un juego rocoso.

En esta ocasión, nuestros principales enemigos ya no serán animales prehistóricos sino otros hombres

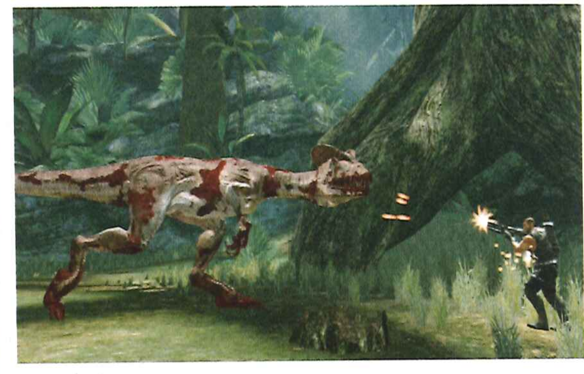
la alternativa



UNCHARTED. Muchos tiros, selva como para exportar y enemigos por todas partes. Toda una alternativa.

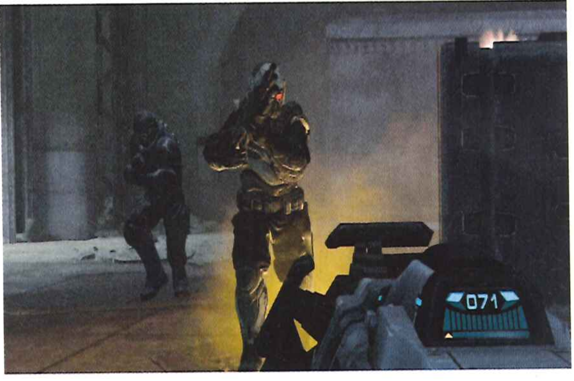


Las escenas que acompañan a las acciones con cuchillo son impactantes y sangrientas. No pasa nada, es un juego para mayores de 18.









Humanos. Sin ser el no va más de la inteligencia artificial ni estratégica, hay que reconocer que tienen, por lo menos, una excelente puntería. Como en otros títulos del género, lo mejor será ponerse a cubierto hasta recuperarse.

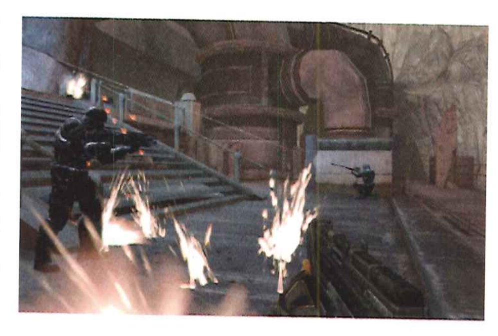
El arco, uno de los símbolos ya clásicos del juego, sigue teniendo su sitio, pero ha cedido protagonismo a otras armas como el cuchillo.

PRESENTACIÓN. A la presentación oficial en España de Turok acudieron nada menos que Thierry Braille, Vicepresidente y Director General de Disney Interactive Studios (a la izquierda de la foto superior) y Cris Haluke, Senior Level Designer de Propaganda Games (derecha). Ambos posando con nuestra revista antes de atender a todos los medios.

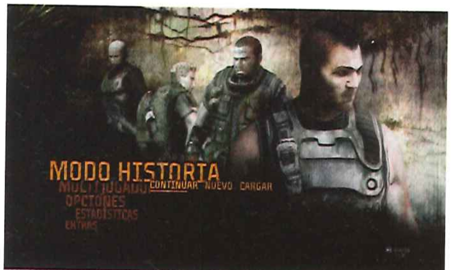
Interacción. En ocasiones, sobre todo tras ser sorprendidos por algún enemigo, se producirá una escena interactiva. Deberás accionar los botones que indiquen para salvarte.

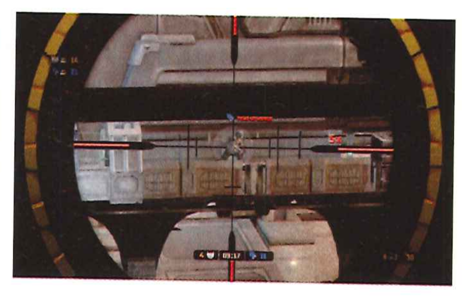
POR **DE LÚCAR**


Hay «dinos» para todos los gustos y de todos los tamaños. Por haber, hasta los hay inofensivos que sólo se defienden como mucho.



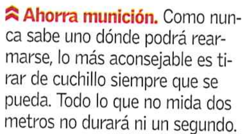









Ahorra munición. Como nunca sabe uno dónde podrá rearmarse, lo más aconsejable es tirar de cuchillo siempre que se pueda. Todo lo que no mida dos metros no durará ni un segundo.





Multijugador. En este modo podrán participar hasta 16 jugadores simultáneos en red. Hay muchas posibilidades y opciones distintas de configuración. Debe ser el modo estrella en condiciones normales.

Nuestro consejo es relajarse, disfrutar e intentar aprender lo máximo para dar la talla en el modo en red.

Por interesante que pueda resultar el argumento del modo Historia, parece un juego destinado a acabar sus días en interminables partidas On-line con dieciséis jugadores simultáneos. Cuenta con varios juegos distintos, decenas de indumentarias, escenarios específicos y con todas las configuraciones más habituales en el género.

Resumiendo, ***Turok*** para **PS3** nos ha dejado un cierto sabor agridulce y es una pena, porque era un título muy esperado por muchos. Tiene aspectos muy notables, pero son los pequeños detalles los que terminan por encubrir muchas de sus innegables virtudes. Si se hubieran depurado más esas cuatro cositas que le desmerecen, sobre todo el control en el disparo, puede que nuestras sensaciones generales fueran totalmente distintas.

Nos queda como consuelo el saber que lo pasaremos en grande jugando en red horas y horas sin parar con este ***Turok***. A lo mejor así, hasta acabamos por familiarizarnos con este *look* tan macarra y de boxeador acabado del nuevo Turok. A día de hoy, nos cuesta casi tanto como imaginar a Karmele ganando *Supervivientes*... o casada con Patxi Salinas.

Se trata de un shooter en primera persona con planteamiento cinematográfico

evaluación


Tiene una historia interesante, algunas cosas muy originales, y resulta entretenido de jugar. En multijugador es donde encontraremos su verdadera medida.


Después de darle muchas vueltas, la sensación es que le fallan pequeños detalles... pero son tantos que al final terminan por deslucir el resto de innegables aciertos.

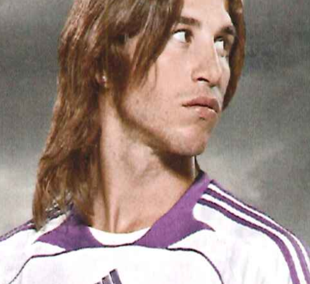
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Se nota el esfuerzo que han hecho, pero todo tiene el aspecto de un juego de hace tiempo.	Aunque han doblado todo el juego, las voces a veces fallan: suenan lejanas, estando al lado.	Es un juego con bastante acción y es entretenido. No le habría venido mal un control más preciso.	Acabar el modo Historia en los 3 niveles de dificultad llevará tiempo... y aún quedará el modo en red.	Es el apartado en donde Turok ofrece grandes posibilidades, lo mismo que sus competidores.	No nos ha dado la impresión de explotar en ningún momento al máximo el potencial de PS3.	Han renovado al clásico de manera audaz, pero no está lo suficientemente depurado.
7,8	8,0	8,1	8,5	9,0	7,0	8,3

¿TE ATREVES CON ESTE PRECIO?















19,95€
PVPR
PlayStation 2
NINTENDO DS
PC DVD ROM

24,95€
PVPR
PSP

























PS3

NBA 08

El baloncesto ya es cosa de tres

GÉNERO
DEPORTIVO
COMPAÑÍA
SONY C.E.
DESARROLLADOR-
SONY C.E.
DISTRIBUIDOR
SONY C.E.
JUGADORES
x2
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-INGLÉS
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69,99 €
es.playstation.com

3+

DESDE LA la llegada de **PlayStation 2**, el género del baloncesto en España ha sido coto exclusivo de **EA**, con *NBA Live*, y de **2K Sports**, con *NBA 2K*. Sin embargo, en Estados Unidos los usuarios han contado con una tercera opción de la mano de **Sony C.E.** Cuando ya parecía que este juego nunca iba a llegar a nuestro mercado, llega el lanzamiento para **PlayStation 2** y **PS3** de *NBA 08*, lo que supone una nueva alternativa en el cerrado mercado de los simuladores de baloncesto.

El título que nos ocupa cuenta con algunos aspectos interesantes, entre los que puede citarse la novedosa utilización del *Sixaxis*. Así, mientras en sus dos competidores esta función sólo se emplea en los lanzamientos de tiros libres, en *NBA 08* el sistema denominado «Free 6» permite controlar, con movimientos verticales y horizontales, determinadas acciones, tanto en ataque como en defensa. También pueden citarse dos indicadores que hacen más sencilla la jugabilidad. Por un lado, el indicador de tiro con el que se logra que el usuario tenga una mayor sensación de control. Y por otra parte, cuando un lanzamiento no entra, aparece un cursor que ofrece una referencia del lugar al que irá el rebote.

Un control diferente

Otro aspecto interesante es la posibilidad de elegir, en cada posesión, un jugador principal que sea el centro del ataque, determinando el comportamiento de sus compañeros. Las jugadas prefijadas, elegidas mediante el *pad* analógico, completan un amplio abanico de posibilidades.

También hay un guiño al espectáculo con un medidor, situado en el marcador, que mejora el acierto de los jugadores. Sin embargo, el apartado gráfico actúa como freno pues, a pesar de permitir una resolución de hasta 1080p, los movimientos no son excesivamente fluidos y parece que los jugadores se encuentran superpuestos en los escenarios. Si a ello le unimos ciertos problemas de la IA, tanto en defensa estática como a la hora de ejecutar contraataques, nos encontramos con que la jugabilidad es el principal problema del juego.

Dentro de las opciones, hay aspectos interesantes como una serie de minijuegos o el «NBA Replay». Este último ofrece retos, basados en partidos reales, cuyos objetivos van desde anotar en determinadas zonas, hasta sacar a un determinado jugador.

Asimismo, es de destacar el «sistema de progresión por puntos» que hace posible mejorar las condiciones de un jugador mediante la consecución de diferentes logros (asistencias, triples dobles...). Sorprende la inexistencia del habitual modo Franquicia con sus clásicas decisiones económicas. Como no podía ser de otra manera, el juego se centra de forma exclusiva en la NBA, evidentemente incluyendo las selecciones del partido de las estrellas.

Navarro es uno de los jugadores que aparecen en la carátula. Además, se podrá actualizar vía On-line

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

la alternativa



NBA 2K8. El título de Take 2 tiene en la jugabilidad su gran aliciente, aunque NBA Live está también muy cerca.



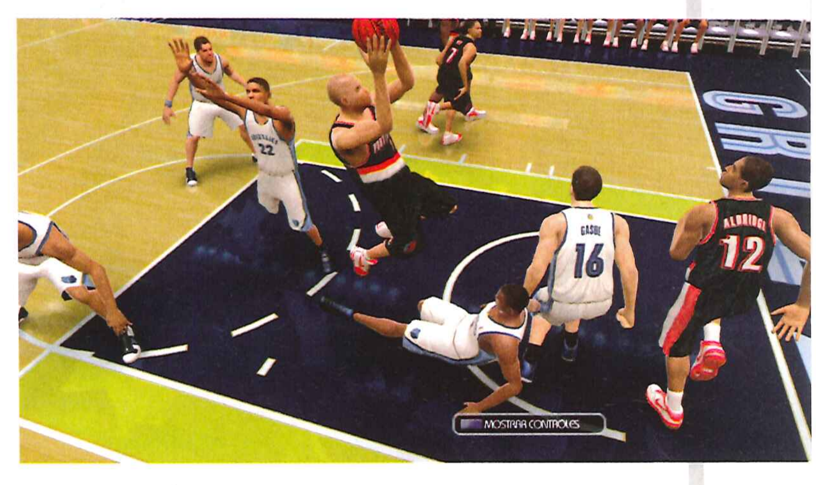


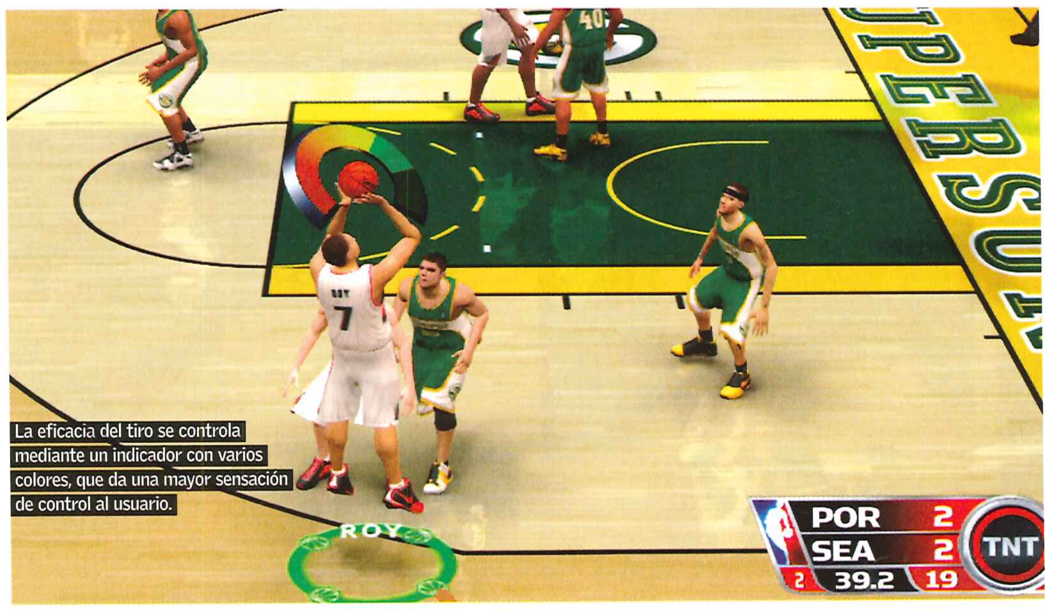






JUGADORES. Aunque Navarro no aparece inicialmente, nos han asegurado que podrá actualizarse vía On-line. Raúl López se encuentra dentro de los agentes libres, junto a viejos conocidos de la ACB como Jackson Vroman o Pat Burke.





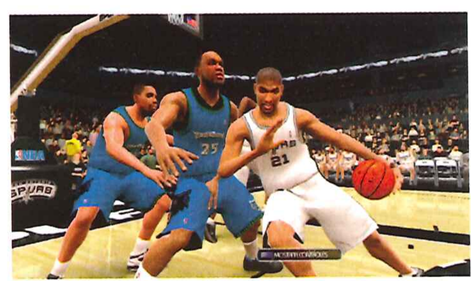
La eficacia del tiro se controla mediante un indicador con varios colores, que da una mayor sensación de control al usuario.





Sixaxis. El sensor de movimiento se puede utilizar en ataque, para cambiar la mano de bote o realizar amagos, y en defensa, buscando obstaculizar al rival por arriba o por debajo.





Opciones.

Opciones. Entre los modos destacan los desafíos basados en partidos reales (NBA Replay) y los minijuegos. Dentro de los últimos se encuentran un concurso de triples, unas pruebas de habilidad y un modo en el que hasta 4 usuarios participan de forma simultánea en busca del mayor número de puntos.




evaluación


El juego de Sony abre una nueva opción ante los dominadores del género. Incluye aspectos interesantes, tanto en el control como en las opciones.


La jugabilidad de NBA 08, agravada por algunos problemas gráficos, supone una barrera que cuesta superar inicialmente. El margen de mejora es amplio.

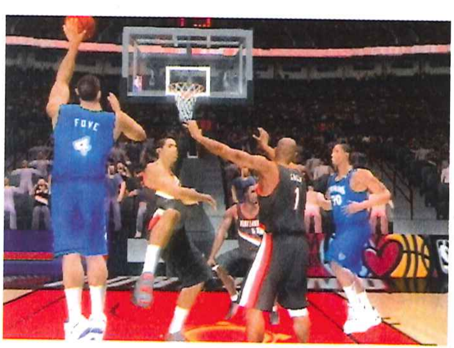
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los jugadores parecen superpuestos sobre los otros elementos. Los movimientos no son fluidos.	Los comentarios, en inglés, cumplen su misión. La música parece de un concierto de J.M. Jarre.	A pesar de aspectos interesantes, como el indicador de tiro, la IA deja bastante que desear.	La ausencia del modo Franquicia se compensa con minijuegos y desafíos.	Pueden participar hasta dos jugadores. También cuenta con actualizaciones semanales.	Aunque tiene que mejorar, aumenta la utilidad del Sixaxis más allá de los tiros libres.	Aunque ofrece aspectos interesantes, su limitada jugabilidad hace que no alcance a sus rivales.
7,9	8,0	7,9	8,2	8,2	8,2	8,2

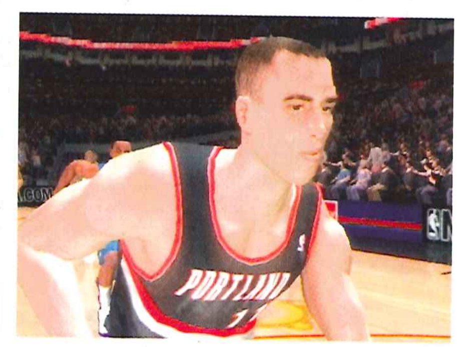
POR **CHIP & CE**

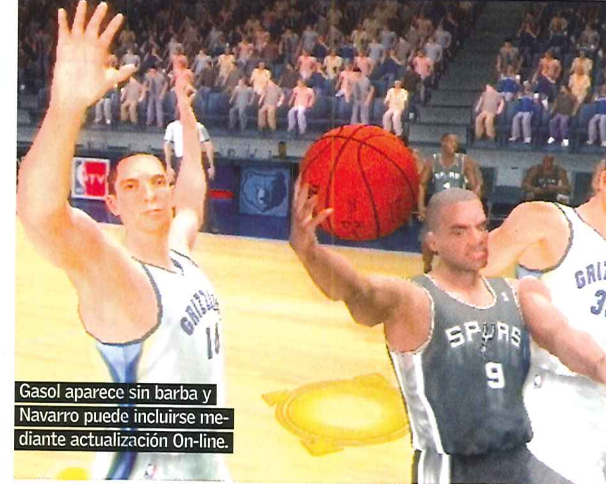




Indicador. En el momento de realizar un lanzamiento aparece un indicador que permite ajustar, soltando el botón, la eficacia del tiro.







Gasol aparece sin barba y Navarro puede incluirse mediante actualización On-line.

PS2



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **SONY C.E.**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **X8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **385 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,99 €**
es.playstation.com
3+

NBA 08

Sony entra en el mercado español

AUNQUE en Estados Unidos están habituados a contar con juegos de **Sony C.E.** dedicados al baloncesto, en España no habíamos tenido noticias desde el último *Total NBA* aparecido en 1997 (**PSone**). La versión de **PlayStation 2** tiene como protagonista en exclusiva a la actual NBA, incluyendo el partido de las estrellas, sin que aparezcan jugadores de épocas anteriores ni selecciones FIBA.

Dentro de las opciones se encuentra una considerable variación con divertidos minijuegos, en los que pueden participar hasta ocho jugadores simultáneos vía *Multitap*, y un modo denominado *The Life 3*, que tras la desaparición del modo *24/7* (en la saga *NBA 2K*) se convierte en el único modo Historia en su género. En el mismo, se presentan una serie de pruebas que sirven como Tutorial para llegar a dominar los apartados del juego. El control es sencillo, dando un papel importante a la espectacularidad, ya que este tipo de acciones es premiada con una mejora en el rendimiento de los jugadores. El indicador de tiro hace que el control de lanzamiento sea más intuitivo y el icono que marca la dirección de rebote facilita realizar este tipo de acciones. Sin embargo, los gráficos no son nada del otro mundo y los movimientos son algo bruscos. Si a ello le unimos el excesivo ritmo de algunas acciones, nos encontramos con un juego que en muchos momentos se hace incontrolable. La inteligencia artificial tampoco está a la altura de sus competidores, dando la impresión de que los programadores no han puesto el empeño necesario para superar a las otras propuestas de básquet para **PS2**.



MODOS DE JUEGO. Los minijuegos (concurso de triples, pruebas de habilidad y Amo de la Pista) son bastante entretenidos. Además, se mantiene, con respecto a la versión estadounidense, un completo modo Historia.

la alternativa



NBA 2K8 En esta consola, el programa de 2K Sports es, con bastante diferencia, el mejor en su género.

evaluación

El apartado gráfico de NBA 08 y los problemas de jugabilidad suponen un gran obstáculo, aunque la variedad de opciones y algunos detalles relacionados con el control pueden compensar estos errores. Globalmente el juego se encuentra por debajo de sus competidores.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,0	7,2	6,9	7,0	7,0

El apartado gráfico no es brillante y los movimientos son bruscos.

A veces se convierte en un correcalles y ciertas acciones son incontrolables.


Los escenarios con nieve son de los más espectaculares visualmente y también exigentes en cuanto a técnica de pilotaje.



El tiempo de vuelo en los saltos y los derrapes también nos darán algún punto extra al final de la carrera.







PS2



GÉNERO **ARCADE CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **CLIMAX**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **452 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
es.playstation.com



ATV OFF ROAD FURY 4

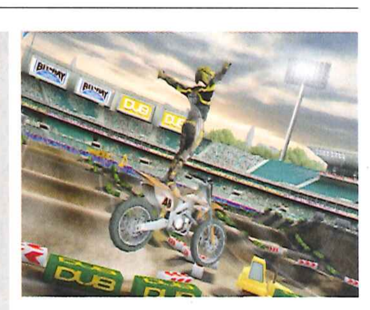
Cuando correr no lo es todo

SI ATENDEMOS a las cifras de ventas del último año en España, los vehículos todoterreno (ya sean coches, motos o *quads*) son los más vendidos y también los que muestran una mayor proyección de futuro. Parece lógico, por tanto, que un juego protagonizado por todos ellos pueda tener un éxito casi asegurado, y más si tiene la calidad de este *ATV Off Road Fury 4*. Al ver la apariencia del juego, más de uno que conozca la anterior entrega puede pensar que es más de lo mismo. Pero sería un grave error, ya que se han incluido importantes diferencias. Para empezar, se han añadido treinta nuevos vehículos *ATV* (entre ellos, *mountain bikes*, *buggies* y camiones), cuenta con más de setenta recorridos, un completo editor de circuitos y compatibilidad con **PSP**. También se ha modificado el modo Historia para darle aún más intensidad y se ha añadido un nuevo tipo de pruebas con recorridos de punto a punto, al estilo de las pruebas de la Baja California. Son como tramos del *Paris Dakar*, no importa el camino que escojas, sólo que llegues el primero a meta y que logres evitar el mayor número de daños posibles, esto último es uno de los aspectos más importantes de esta edición. De toda la saga, *ATV Off Road Fury 4* nos parece la más jugable y completa. Por poner algún pero, decir que las cargas son un poco largas y, por desgracia, bastante más frecuentes de lo que sería deseable.

la alternativa



MX VS ATV: UNTAMED. Es el competidor más reciente y el que guarda más similitudes con este ATV Off Road.



ACROBACIAS VARIAS. Aunque llegar a la meta el primero de todos tiene su gran premio, en algunas competiciones deberás acumular puntos a base de realizar todo tipo de trucos o acrobacias. Algunas son realmente sencillas de realizar, pero las más complicadas requieren, además de altura, una técnica bastante depurada.

evaluación

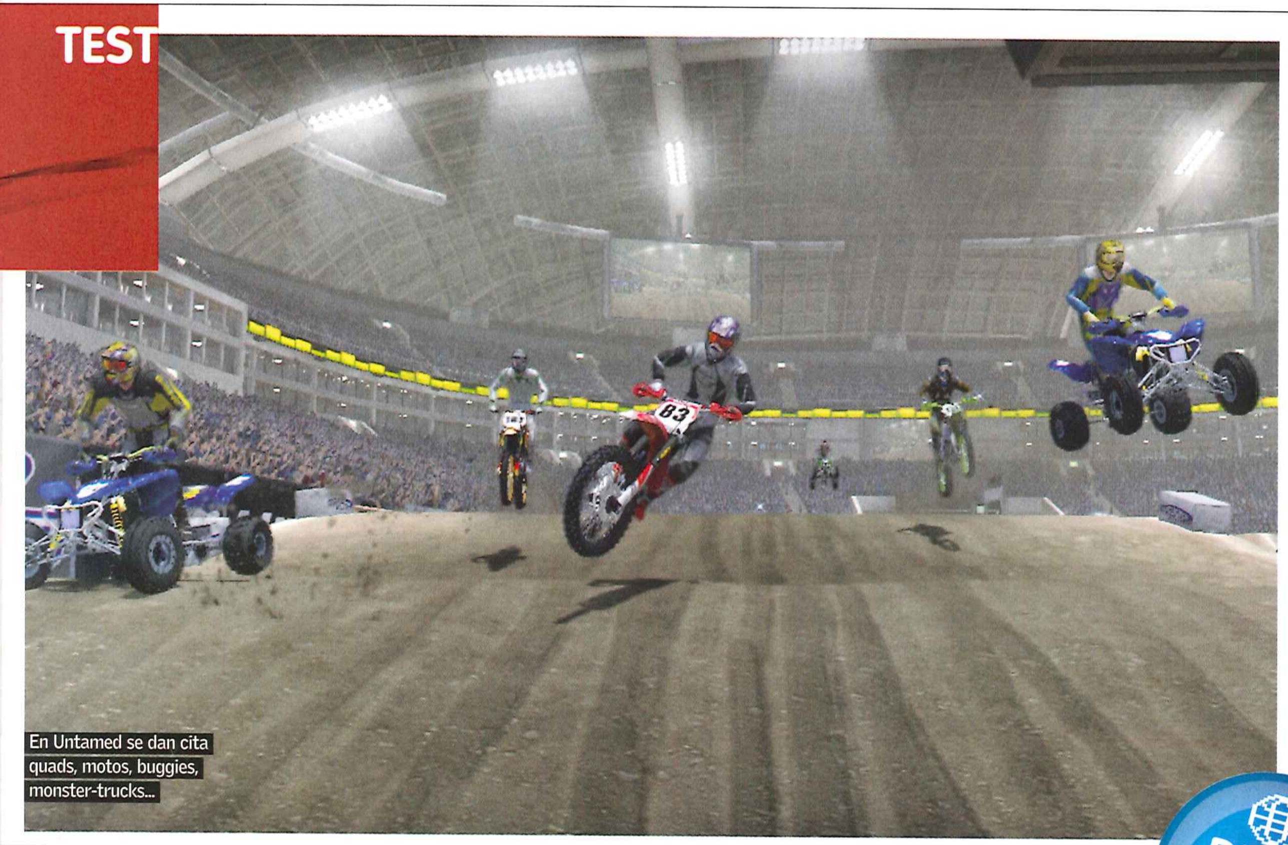
Puede que no opte a estar entre los mejores del año en el género del motor, pero ha pegado un salto importante de calidad y además presenta un juego mucho más completo y divertido. Para los amantes de este tipo de pruebas ésta es la mejor opción que encontrarán en PlayStation 2.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,5	7,8	8,9	8,6	8,6

Han mejorado tanto los vehículos como la sensación de realismo general.

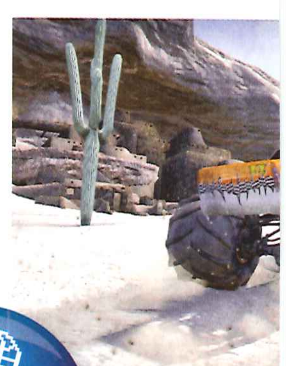
Es un arcade competitivo que apenas perdona errores. Todo emoción.

TEST



En Untamed se dan cita quads, motos, buggies, monster-trucks...





DEMO JUGABLE En PlayStation Store

PS3

MX VX ATV: UNTAMED

La nueva generación del off-road



GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **THQ**
DESARROLLADOR **RAINBOW STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES **x12**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/ INGLÉS**
COMPATIBILIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **64,95 €**
www.mxvsatv.com





la alternativa



MOTORSTORM. El primer título de conducción creado para PS3 sigue siendo el mejor, sobre todo en gráficos.

AUNQUE EN España o, directamente, en toda Europa los deportes *off-road* como el *motocross* o las carreras de *buggies* no tienen, por decirlo de alguna manera, mucho tirón, los aficionados a los videojuegos hemos demostrado que al menos el mercado sí tiene un hueco para los simuladores de conducción *off-road*... ¿acaso no ha triunfado *MotorStorm* en todo el mundo?

Y, precisamente, una especie de *MotorStorm* es lo que nos ofrecen **THQ** y **Rainbow Studios**, con carreras que enfrentan todo tipo de vehículos diferentes en inmensos escenarios abiertos. Pero eso es sólo una mínima parte de lo que un buen aficionado a la conducción encontrará en ***Mx Vs ATV: Untamed***. **Rainbow** ha puesto especial énfasis en ofrecer una experiencia de lo más realista, con vehículos auténticos personalizables, una física de lo más real y todo tipo de competiciones que obedecen a unas reglas ya establecidas en el «mundo real». En ***Mx Vs ATV: Untamed*** podrás participar en torneos de *motocross*, de *freestyle* (podrás hacer hasta 40 acrobacias), de *Supercross*, de *Enduro* (como el Trial pero en carrera) o participar en todas las modalidades de conducción con cualquier tipo de vehículos a través del *modo X-Cross Tournament*.







Torneo X-Cross

El modo estrella de ***Untamed*** te obligará a participar en las carreras y a controlar todos los vehículos del juego (*buggies*, motos, camiones, *monster trucks*...), ganando con cada victoria el acceso a una nueva prueba a través de un inmejorable sistema esquematizado. La profundidad, dificultad y variedad de esta modalidad te obligará a jugar unas 30 horas para completarlo, y pasarás por los 15 circuitos *indoor* y *outdoor* que componen el juego.

Una vez completes el modo *X-Cross*, es el momento de medirte con pilotos de todo el mundo a través del juego On-line. Hasta 12 jugadores podrán participar simultáneamente, cada uno con su vehículo, en las diferentes opciones de juego de ***Mx Vs ATV: Untamed***.

Técnicamente, el juego carece de la espectacularidad y el detalle de *MotorStorm*, pero hace gala de un motor gráfico de lo más realista que muestra su mejor cara haciendo uso de la perspectiva en primera persona (aunque no es precisamente la forma más sencilla de jugar).

evaluación



Su modo X-Cross promete diversión, variedad y muchas horas de juego (unas 30, nada menos). Su motor físico es de lo más real que hemos visto.



Aunque su motor físico es muy real, algunas texturas y ciertos detalles no están a la altura. La dificultad de algunos circuitos puede desesperar.

GRÁFICOS
El motor físico creado por Rainbow es espectacular, aunque le falta detalle gráfico.
8,0

SONIDO
14 pistas del rock californiano más salvaje y los sonidos de motor más atronadores.
8,9





« Motor físico. Uno de los logros de Rainbow Studios es su impecable y realista motor físico, que obligará al jugador a controlar el comportamiento de cada uno de los vehículos del juego (que no son pocos) y a manejar todos ellos en los diferentes tipos de terreno existentes.









TAMBIÉN PARA

PSP

El modo Enduro Cross te obligará a competir contra tus oponentes y el entorno.

MX VS ATV: UNTAMED

Versión más libre en todos los sentidos



GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **THQ**
PROGRAMADOR **TANTALUS**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES **x4**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
www.mxvsatv.com



TENIENDO EN cuenta el concepto de Rainbow Studios, **Tantalus** ha plasmado en **PSP** su visión personal de cómo tiene que ser un simulador de conducción para una consola portátil. Y no podemos imaginar algo mejor, teniendo en cuenta las limitaciones técnicas de la consola y las situaciones en las que, normalmente, se da uso a una portátil.

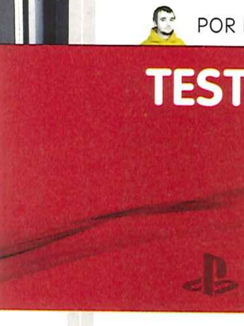
Tantalus ha cogido lo mejor de la versión «original» (**PS3**) y lo ha plasmado a su manera en **PSP**; así, el único modo de juego (para un usuario) que se encuentra es el *X-Cross Tournament*. En él, podrás moverte libremente por el escenario y activar los desafíos que halles por el camino: *Race, Waypoint Race, Time Attack, Stunt Challenge, Flag Challenge* y *Stunt Attack*; gana suficientes desafíos y pasarás al siguiente escenario, hasta completar los ocho existentes. Una lástima que no ofrezca modo On-line, aunque podrás enfrentarte a tres amigos a través de su modo multijugador *ad hoc*. «

JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Tendrás que aprender a controlar cada uno de los vehículos del juego.	Su modo estrella, el X-Cross, te va a durar unas 30 horas. Súmale el modo On-line.	Doce jugadores simultáneos, cada uno con su vehículo preferido: una locura.	Hace uso del Sixaxis y tiene juego On-line, pero su aspecto podría ser mejor.	Encantará a los aficionados del off-road y la conducción más real.
8,5	8,5	8,6	8,6	8,5

evaluación

Tantalus ha conseguido plasmar lo mejor de la versión PS3 del juego, teniendo en cuenta las limitaciones de la portátil de Sony. Su desarrollo abierto es perfecto para una portátil y su motor gráfico es de lo más suave.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,9	8,8	8,2	7,6	8,1	7,9



» **Graves.** Rápido y sigiloso, Graves es un experimentado veterano de guerra de cabeza gélida. Letal a distancia.

» **Lang.** Un malhumorado soldado de las fuerzas especiales, su arsenal de armas es más pesado e ideal en las distancias cortas.





DESTRÚYELO TODO. El abanico de nuevas posibilidades de tiro, que se abren al poder destruir los escenarios, es uno de los puntos fuertes del juego. Además de ser uno de los elementos que más peso ha tenido en el diseño de niveles. Sin duda, de lo mejor de este Conflict.

CONFLICT: DENIED OPS

DEMO JUGABLE
En PlayStation® Store

PS3



A veces las cosas se ponen feas para los intereses estadounidenses, y alguien tiene que hacer el trabajo sucio: Graves y Lang, dos mercenarios de la CIA, de cuyas acciones no responde el gobierno, son los elegidos para ello. Un sigiloso francotirador y un soldado de élite, el equipo perfecto para incursiones discretas y efectivas.

Aunque el uso de dos protagonistas se haya puesto de moda esta temporada, la compenetración entre ambos es esta vez uno de los puntos más cuidados del juego.

A medida que avances y completes las distintas misiones, sus diferencias se volverán cada vez más acusadas, y sus nuevas armas exprimirán hasta el máximo sus habilidades. Así pues, aprender a coordinar a estos dos personajes y aprovechar bien sus características serán los ejes fundamentales del desarrollo del juego.

Otro punto fuerte de ***Conflict: Denied Ops*** es la tecnología *Puncture* implementada en el motor del propio juego. La interactividad con el escenario es altísima, completamente a la altura de los tiempos que corren. Por otro lado, decir que el diseño de niveles hace un excelente uso de esta tecnología, dejando bastante margen a tu astucia e imaginación a la hora de abrirte paso frente al enemigo.

Pese a que el motor gráfico es bastante fluido y a que algunos efectos visuales están logrados, el aspecto estético del juego no está todo lo pulido que cabría esperar. Incluso en algunos puntos del juego, especialmente en entornos cerrados, llega a ser decepcionante. La historia que envuelve las distintas misiones de ***Conflict: Denied Ops*** tampoco está a la altura de la narrativa actual del género: se abusa de las *cut-scenes*, la trama es bastante prescindible y predecible, y los diálogos y personajes son insustanciales.

Si este título hubiera llegado antes, probablemente sus puntos fuertes lucirían mejor en el catálogo de **PS3**, ya que estamos ante un desarrollo que tiene buenas ideas para la *next gen* y que, además, las ha sabido llevar bastante bien a cabo.

A pesar de que la sombra de *Call Of Duty 4* es demasiado larga, ***Conflict: Denied Ops*** tiene aspectos técnicos que lo hacen bastante atractivo, además de incluir un modo cooperativo muy jugoso.



GÉNERO **SHOOTER BÉLICO**
COMPAÑÍA **EIDOS**
DESARROLLADOR **PIVOTAL GAMES**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
COMPATIBILIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.conflict.com
16+

la alternativa



CALL OF DUTY 4. Superior en todos y cada uno de los aspectos, es el referente del género.

evaluación



(+) El diseño de niveles explota con bastante acierto la naturaleza destructible de los escenarios. El modo cooperativo.

(−) El aspecto gráfico está menos cuidado de lo que cabría esperar. El argumento es muy predecible y soso.

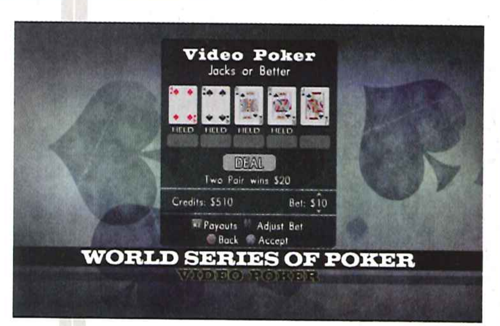
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Pese a tener una fluidez envidiable y algún detalle vistoso, el aspecto visual es bastante gris.	Explosiones y disparos cumplen su función. Las voces en castellano son de agradecer.	La coordinación entre los dos avatares está cuidada, pero no logra mantener un buen ritmo.	El modo cooperativo garantiza su rejugabilidad, y es como el juego cobra su sentido.	Cuatro modos de juego y un abanico bastante grande de escenarios cumplen su cometido.	El control con el Sixaxis está muy bien equilibrado, y el uso del On-line promete horas de vicio.	Si eres un amante de lo táctico y lo realista, es una opción bastante decente.
7,8	8,0	7,8	8,1	8,0	7,9	7,9

POR **DE LÚCAR**



» A ver qué tenemos... Pulsando Triángulo durante la partida podrás ver tu jugada siempre que quieras.

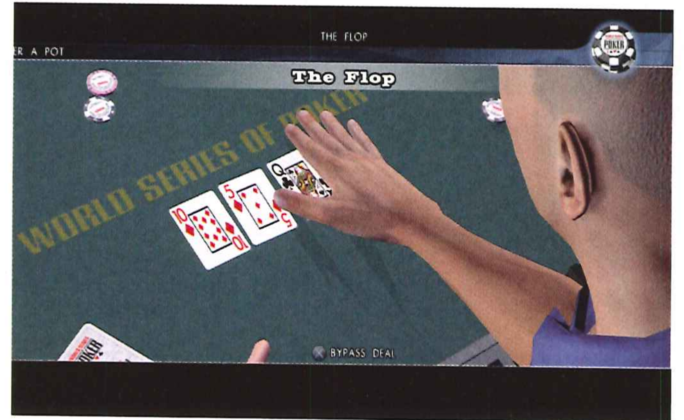
Máquinas de Póquer. Para los que prefieran jugarse el dinero de una manera diferente, también hay maquinitas de Póquer y Black Jack.



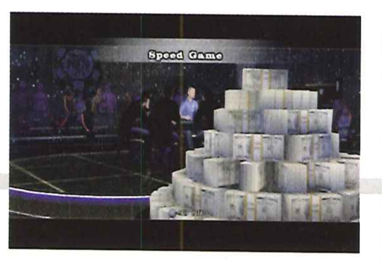




Juegos de cámaras. Como son partidas retransmitidas por televisión, en los momentos clave del juego contarás con tomas especiales para aumentar la emoción e intensidad de la acción.







PS3



GÉNERO
JUEGOS DE CARTAS
COMPAÑÍA
ACTIVISION
DESARROLLADOR
LEFT FIELD PRODUCTIONS
DISTRIBUIDOR
ACTIVISION
JUGADORES
x9
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
INGLÉS/INGLÉS
COMPATIBILIDAD
PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
59,95 €
www.activision.com
12+

WORLD SERIES OF POKER 2008



EL JUEGO, como decían las abuelas, es un vicio muy feo... Pero dentro de los vicios feos es uno de los que más entretiene y engancha. Pues bien, para el que quiera probar suerte en el póquer y, de paso, aprender un poco de los grandes maestros de hoy en día, llega este *World Series Of Poker 2008* para PS3. A primera vista, su oferta es muy similar a la de otros títulos de cartas aparecidos para consola en los últimos años; sin embargo, la diferencia se halla en el modo de plantear las partidas y en la posibilidad del juego en red. Sólo con eso ya puede ser una tentación para el aficionado, aunque será la presencia de los mejores jugadores del mundo lo que realmente llamará la atención de este *Poker*, sobre todo en USA. Aquí, en España, sus nombres no nos dicen nada y sólo nos interesará el juego. En ese sentido, hay que decir que ganar en *WSOP 2008* es algo complicado. La suerte tendrá su influencia, aunque lo normal, sea cual sea la estrategia, es que palmes en los momentos claves. Hemos conseguido clasificarnos casi hasta el final... pero en el último instante nos limpian de la manera más cruel. Como en todo lo que se gana y se pierde en un instante, engancha bastante.

la alternativa

WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 07. Nada tiene que ver, pero es otro juego que arrasa fuera; y aquí, «ni fu, ni fa».





Editor. Con él podrás crear tu propio personaje y no importará lo despreciable que sea su aspecto. Se ve que, como ocurre un poco con el amor, la suerte también es ciega.

evaluación

Si los programadores querían demostrar la fragilidad de la cambiante suerte en el juego, han hecho un trabajo perfecto. Si querían enseñarnos a jugar mejor al Póquer, ahí digamos que han patinado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,3	7,0	8,0	9,0	8,0	7,5	8,0

No es decir mucho, pero es el juego de Póquer más cuidado del momento.

Las voces están en inglés y las melodías son las típicas de bar de hotel.

Con el juego en red, su vida es prácticamente ilimitada y cuestión de aguante.



PATAPON
PATA PATA PATA PATAPON
eu.playstation.com
7+
www.pegi.info
Ríndete al ritmo
Ni que tuvieras otra opción...
Sólo tú, como su Dios, cuentas con tu ritmo
para controlar al ejército de Patapons.
En su mundo, te inducirán a cantar y, cuando menos te lo esperes,
tus pies empezarán a moverse al ritmo de los tambores.
SLIM & LITE
PSP
PlayStation Portable



PHANTASY STAR UNIVERSE: AMBITION OF THE ILLUMINUS

El universo se expande según Sega



GÉNERO **RPG DE ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SEGA**
PROGRAMADOR **SONIC TEAM**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES **x4**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **235 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
www.phantasystaruniverse.com/
12+

LO PRIMERO, para evitar confusiones, decir que el juego que nos ocupa, a pesar de ser anunciado por la propia **Sega** como una expansión del *Phantasy Star Universe* aparecido en **PlayStation 2** a finales de 2006, es más una secuela propiamente dicha que recicla la mayoría de sus elementos

Nada más comenzar, te encontrarás con dos modos de juego totalmente diferenciados. El primero de ellos, llamado *Network*, propone al jugador conectarse a la red para compartir junto con otros tres amigos la aventura. Sin embargo, debido al relativo poco éxito del modo On-line en **PS2**, el hecho de que la consola se encuentre al final de su ciclo de vida (pese a que aún quedan joyas por aparecer) y, sobre todo, por la obligación de pagar una cuota mensual (algo inaudito en este sistema) para poder jugar, esta modalidad pasará desapercibida para la inmensa mayoría del público.

Centrémonos, pues, en el modo Historia. A diferencia del *PSU* original, podrás crear tu propio personaje, eligiendo su raza, aspecto, clase... Estas posibilidades, junto con la nueva trama (que se desarrolla poco tiempo después de los acontecimientos de su predecesor, aunque no es necesario haberlo jugado para entender el argumento de éste) y los nuevos escenarios, hacen de la experiencia de juego algo mucho más divertido, dinámico y «libre». La mecánica sigue intacta, eso sí. Desde una colonia espacial que sirve de base (y que está llena de tiendas de todo tipo), irás cumpliendo una serie de misiones en variados planetas, en compañía de personajes controlados por la consola. Su estilo de combate, marcadamente *arcade* y la mar de sencillo, contrasta con la cantidad innumerable de opciones en cuanto a equipamiento, golpes especiales, técnicas secretas, etc. Vamos, que podrás, prácticamente, diseñar tu propio estilo de lucha (cuerpo a cuerpo, disparos, magias, etc.)

La mayor pega de ***Phantasy Star Universe: AOTI*** será, quizás, que llegue demasiado tarde y en medio de una muy buena época para los *RPG* de **PS2** (*Persona 3, Odin Sphere...*).

Superior al PSU original, aunque quizá llegue en mal momento...

la alternativa

KINGDOM HEARTS II. Por el mismo precio puedes disfrutar del mejor RPG de acción, con toda la magia Disney.



Ikea espacial. Como en la entrega anterior, el jugador tendrá la posibilidad de decorar su habitación dentro de la colonia espacial. Podrá comprar objetos (o encontrarlos en las misiones), como estatuas de conocidos personajes de Sega: Sonic, Tails, etc.

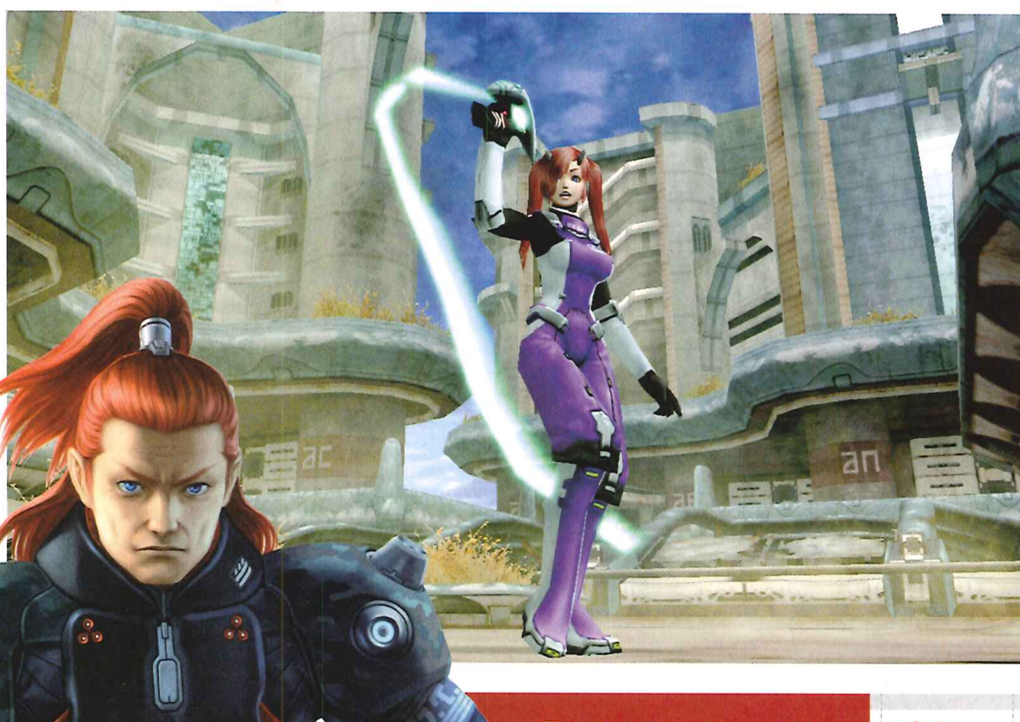




Los nuevos escenarios donde se desarrollan las misiones son bastante más bonitos que los de la entrega precedente.











Se trata de la mejor versión del juego que puedes encontrar en PlayStation 2, y una buena razón para no jubilar aún a la veterana consola de Sony.

Lo peor es que haya sido necesaria esta «segunda versión» para poder disfrutar de un RPG de acción «made in Sonic Team» como se merece.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Pocos alardes y personajes algo toscos, aunque en general cumplen su cometido con solvencia.	La banda sonora sigue las líneas maestras de la saga, con melodías futuristas y tintes roqueros.	Un sistema de control accesible y más posibilidades de juego que en la entrega anterior.	El modo Historia es bastante largo, unas 15-20 horas de juego, aparte de secretos y extras.	Un RPG de acción sólido, jugable y largo, aunque algo alejado de la genialidad de Square Enix.
8,2	8,3	8,7	8,7	8,4



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

PS3

SI ESTO ES SÓLO EL PRÓLOGO... ¿CÓMO SERÁ LA OBRA ENTERA?



El pico de Eiger, en Suiza, es uno de los escenarios más bellos incluidos en el juego.



SU PROPIA CADENA. Bautizada como Gran Turismo TV, se trata de una de las mayores innovaciones de esta entrega, que alcanzará su máxima funcionalidad cuando la versión «completa» de Gran Turismo 5 vea la luz. Podrás descargarte todo tipo de vídeos referentes al mundo de las carreras en todo el mundo y grabarlos en el disco duro de PS3.







PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
El mejor simulador de conducción de la historia de los videojuegos sigue mostrándose en plena forma.

La espera ha llegado a su fin. Bueno, no del todo, pero es que los programadores nipones de **Polyphony Digital** han tenido que aliviar nuestra espera, como ya hicieron con el anterior capítulo de la venerada saga de conducción, con una versión «preliminar» de ***Gran Turismo 5***. Esta versión «Prólogo» ha aparecido recientemente en Japón, y antes de que finalice el próximo mes de marzo lo hará en nuestro país, primero en forma de descarga a través de *PlayStation Store* y poco después en formato *Blu-ray*, por un precio bastante inferior a lo que estás acostumbrado a pagar por un juego de **PlayStation 3**. Algo que resulta lógico al tratarse de una versión preliminar aunque, viendo la cantidad de vehículos y circuitos que incluye, desde luego no puede decirse que se trate de una *demo*, ni mucho menos.

A LA VENTA EN marzo

Una vez introducido el disco en la consola (pues la versión que tenemos nosotros es la que viene en disco), lo primero que hace el juego es instalar toda su información (unos cinco Gigas, ahí es nada) en el disco duro de **PS3**, algo que hace que las cargas sean mucho más rápidas. Una vez finalizado el proceso, y tras una espectacular secuencia de introducción, te encontrarás con el menú principal, que poco tiene que ver con el del resto de títulos de conducción. Una bella localización basada en alguno de los circuitos que incluye este *Gran Turismo* servirá de «garaje», donde podrás ver el coche que tienes seleccionado en ese momento. Claro que, para que aparezca el vehículo en cuestión, antes deberás adquirirlo. Para ello, desde este mismo menú, tendrás que acceder a la opción «Dealer»: aquí se encuentran recogidas las 22 marcas que se ofrecen en ***Gran Turismo 5 Prologue***. En total existen alrededor de 60 vehículos (en la versión final, este número se multiplicará), aunque con la cantidad inicial de dinero que dispondrás sólo podrás acceder a unos pocos.

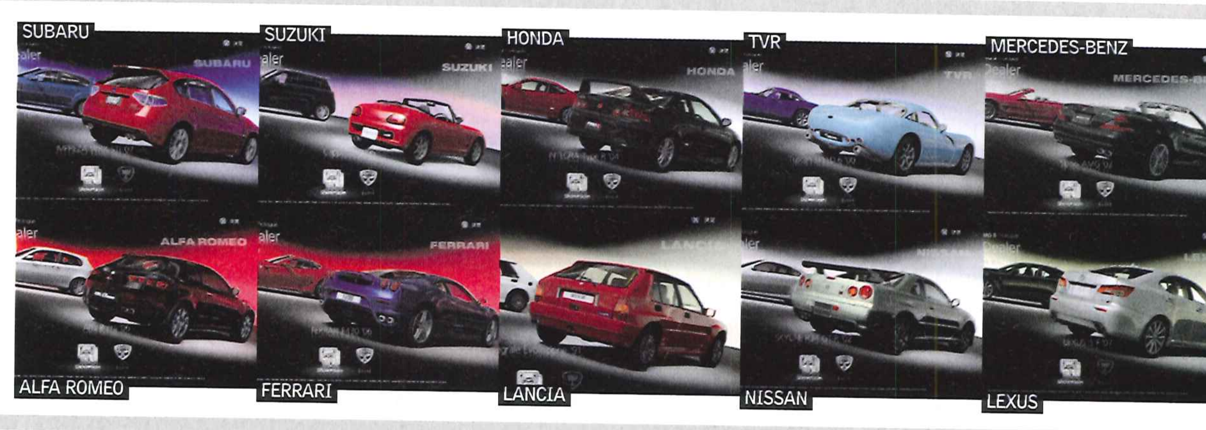
Tras decidirte por uno de ellos, llegará la hora de competir. En ***GT5 Prologue*** no existen las famosas «licencias» de los anteriores títulos (aunque suponemos que en la versión final este detalle cambiará), por lo que podrás empezar a correr inmediatamente. Existen tres tipos de carreras: las del modo *Arcade*, ›

COMPAÑÍA **SONY C.E.** | DESARROLLADOR **POLYPHONY DIGITAL** | DISTRIBUIDOR **SONY C.E.** GÉNERO **CONDUCCIÓN** | JUGADORES **x16** | www.gran-turismo.com



Fabricantes

Estas son las 22 marcas incluidas en GT5. La mayoría de ellas cuentan con más de un vehículo en su catálogo. Además, acogen pruebas específicas.







Mi página. A pesar de contar con un modo Arcade, el coche que tengas seleccionado en todo momento, y que se presente recreado en tres dimensiones en el menú principal, será con el que participarás en cada una de las carreras, ya sea Off-line u On-line. A medida que vayas avanzando, podrás ir cambiando la apariencia de dicho menú, añadiendo y quitando elementos en función de la información que quieras que aparezca en pantalla.



Cinco bellos circuitos y más de sesenta vehículos a tu completa disposición

▸donde puedes elegir cualquier circuito en las dos direcciones; los Eventos, pruebas divididas en tres clases de dificultad progresiva, y que presentan una serie de requisitos; y las carreras de los fabricantes, para las cuales tendrás que tener un vehículo de la marca en cuestión. Según vayas triunfando en estas competiciones, irás ganando créditos que te permitirán acceder a nuevos vehículos. Una opción que no está presente, aunque seguramente no ocurrirá lo mismo en la versión final, es la de mejorar los vehículos, por lo que tendrás que conformarte con su potencia inicial.

Los cinco circuitos del juego presentan entornos y trazados de todo tipo, desde el recorrido oval de Daytona hasta las sinuosas calles de Londres, pasando por el trazado montañoso y lleno de cambios de rasante de *Eiger Nordwand* en Suiza, que ya pudiste probar en aquella descarga gratuita de *Play Station Store* llamada *Gran Turismo HD Concept*. El realismo con el que ha sido recreado cada uno de ellos es muy elevado, destacando el de la capital británica, que hasta ahora no habíamos tenido la oportunidad de contemplar en directo. Además de estas opciones de competición, el menú principal de ***Gran Turismo 5 Prologue*** guarda otras sorpresas, como la posibilidad de ver y descargar vídeos relacionados con el mundo de la competición o consultar el calendario de eventos On-line, si estás conectado a la red.

El juego a través de Internet se traduce en carreras multijugador para un máximo de 16 competidores y, según los programadores, estará disponible desde el primer día de su puesta a la venta.

Hasta el momento, todo apunta a que este completo Gran Turismo regresará como siempre, por la puerta grande. ◂◂

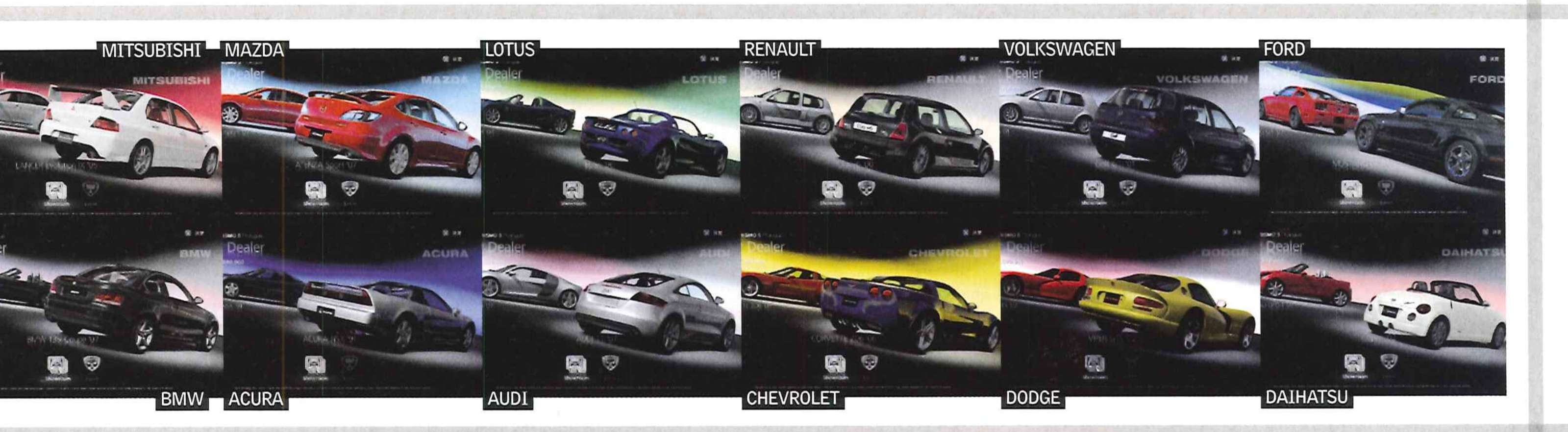


1 El juego cuenta con cuatro vistas diferentes, tres desde el interior del vehículo y otra exterior. La más espectacular, aunque menos jugable, es la que se sitúa en el interior de la cabina.

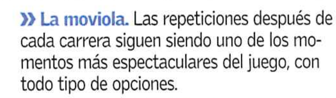


2 El menú principal del juego cambiará sustancialmente en función de si estás conectado o no a la red. Si lo estás, verás todo tipo de información adicional sobre eventos y amigos On-line.









Vehículos especiales. Algunos de los coches que se incluyen en el juego no podrán ser adquiridos de forma tradicional, pues sólo aparecerán al cumplir ciertos requisitos.

La moviola. Las repeticiones después de cada carrera siguen siendo uno de los momentos más espectaculares del juego, con todo tipo de opciones.







VERSIÓN BETA

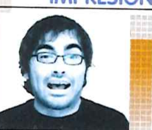
El sistema de combos, empleando un gatillo para cada puño, permite una mecánica de combate sofisticada sin perder la marrullería y el caos.

PS3

CONDEMNED 2

EL TÉRMINO «PELEAS CALLEJERAS» NUNCA FUE TAN EXACTO

PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES

Tan violento como en la primera entrega, al fin las aberrantes peripecias urbanas de Ethan Thomas llegan a PS3.

La primera entrega de *Condemned* fue uno de los juegos de debut exclusivos para Xbox 360. Su poco accesible sistema de control y la crudeza de sus imágenes hicieron que pasara con más pena que gloria por las estanterías de las tiendas, pero el tiempo le ha dotado de un curioso estatus de culto debido a su grafismo extremo y a su curiosa mezcla de combates cuerpo a cuerpo e investigación forense al más puro estilo CSI.

La secuela de *Condemned*, que saldrá para **PS3** en marzo, mantiene los rasgos distintivos de la primera edición y continúa con las peripecias de Ethan Thomas, el agente de la policía que ahora vive en la calle, con problemas de alcoholismo y perseguido por los fantasmas de su pasado. Cuando estos se hacen cada vez más agresivos e inquietantes, sumado a ciertos indicios de que en la ciudad están sucediendo fenómenos muy tenebrosos, Ethan decide volver a investigar... aunque esta vez al margen de los métodos oficiales.

Huellas fosforescentes

Una de las características más peculiares de *Condemned* residía en el empleo de instrumentos forenses para obtener pistas sobre los crímenes. Aquí vuelven, pero de un modo más sofisticado: el empleo de los artilugios será a menudo opcional y no tan guiado como en la versión original.

Por otra parte, el punto fuerte del juego, los combates callejeros cuerpo a cuerpo, son aún más intensos y accesibles: el sistema de *combos* se ha mejorado e incluye violentas ejecuciones y modos de finiquitar a los enemigos. El uso de armas de fuego es, de nuevo, completamente puntual y el jugador podrá improvisar contundentes mazas a partir de tuberías arrancadas, o tablones encontrados en el suelo. El sistema de combate ha sido perfeccionado y ofrece una arena llamada *Fight Club*, donde podrán competir (aún no sabemos si On-line) varios jugadores para partirse la cara entre aullidos, o un sólo jugador cumpliendo los retos que en esas arenas se le propongan.

Condemned 2, con su muy espesa textura de pesadilla urbana, es uno de los juegos más llamativos de esta primavera.

El próximo mes hablaremos de cuántos *homeless* nos han causado una hemorragia interna...

A LA VENTA EN **marzo**

COMPAÑÍA **SEGA** | DESARROLLADOR **MONOLITH PRODUCTIONS** | DISTRIBUIDOR **SEGA** | GÉNERO **ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA** | JUGADORES **X8** | www.condemnedgame.com



El alquitrán que empapa cada rincón de la ciudad vuelve más agresivos a los vagabundos.

Romperle la cabeza a un enemigo contra la taza de un retrete es una de esas acciones genuinamente Condemned que nos chiflan.

Patear a un enemigo en el suelo no es una táctica digna, pero tampoco es que estas artes marciales sean muy ortodoxas.

claves

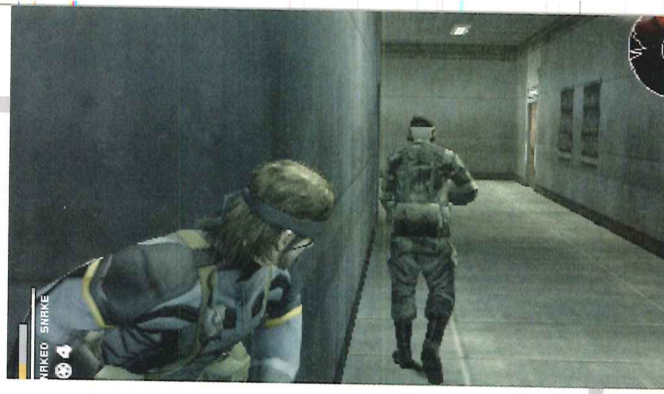
1 El empleo de los instrumentos forenses permitirá, por ejemplo, desvelar huellas en el suelo mediante infrarrojos, así como situar el crimen. Un sistema de pregunta y respuesta te guiará en la investigación.

2 El empleo de las manos desnudas está poco recomendado en los enfrentamientos más viscerales. Así pues, arranca una tubería, o una tabla de una pared, y empréndela a golpes con tu enemigo.





Nada mejor que un ataque CQC para neutralizar a un enemigo sin disparar las alarmas.





Rostros familiares. Esta «versión especial» incorpora nuevos personajes, rescatados de otros MGS, como Raiden o el viejo Snake del inminente MGS4.

Un crossover en toda regla. MGS Portable Ops + desafía las barreras del tiempo para enfrentar a personajes de diferentes entregas de la saga Metal Gear Solid. En la pantalla de arriba puedes ver al avejentado Snake de MGS4: Guns Of The Patriots tiroteando a los soldados GENOMA del MGS de PSone.

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS +

ESPIONAJE TÁCTICO CONTRA USUARIOS DE TODO EL MUNDO... POR MENOS DE 20 EUROS



COMPAÑÍA **KONAMI**
DESARROLLADOR **KOJIMA PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
GÉNERO **ESPIONAGE TÁCTICO**
JUGADORES x6
www.konami.jp/gs/game/mpo+/en/

Lejos de ser una genuina secuela de *MGS Portable Ops*, este UMD es en realidad una «versión alternativa» en la que ha desaparecido todo rastro del modo Historia para centrarse exclusivamente en el reclutamiento de tropas y en el enfrentamiento contra usuarios, tanto en *ad hoc* como en infraestructura. A través de una sucesión de misiones aleatorias, englobadas bajo el nuevo modo *Infinity Mission,* el jugador debe ir completando objetivos principales y secundarios mientras aumenta su ejército mediante el reclutamiento voluntario (o el secuestro) de soldados enemigos. Podrás llegar a acumular hasta 200 efectivos, divididos en ocho compañías diferentes, y como ya sucedía en el *MGS Portable Ops* original, será posible rastrear redes *Wi-Fi* con tu **PSP** para generar soldados exclusivos. Todo encaminado a crear un ejército invencible, en el que podrás manejar por primera vez a personajes como *Raiden, Old Snake* (un guiño a *MGS4*) y el joven Roy Campbell, que abandona la comodidad del CODEC para meterse de lleno en el campo de batalla. Las referencias a otras entregas *Metal Gear Solid* no acaban aquí. El UMD incorpora cuatro mapas del *Metal Gear Online* de **PlayStation 2**, así como el Hangar de *Metal Gear Rex* (del *MGS* de **PSone**) y las tropas del general Gurlukovich (*MGS2*). También hay cabida para nuevas creaciones, como los soldados *Hi-Tech* y *Tengu*. Podrás jugar con tus amigos utilizando un solo UMD, aunque teniendo en cuenta el interesante precio del juego (19,95 €), no tendrás que gastar mucha saliva para convencerles de que se lo compren.

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Aunque no tiene modo Historia, ofrece horas de ilimitada diversión multijugador, con un solo UMD y a un precio imbatible.



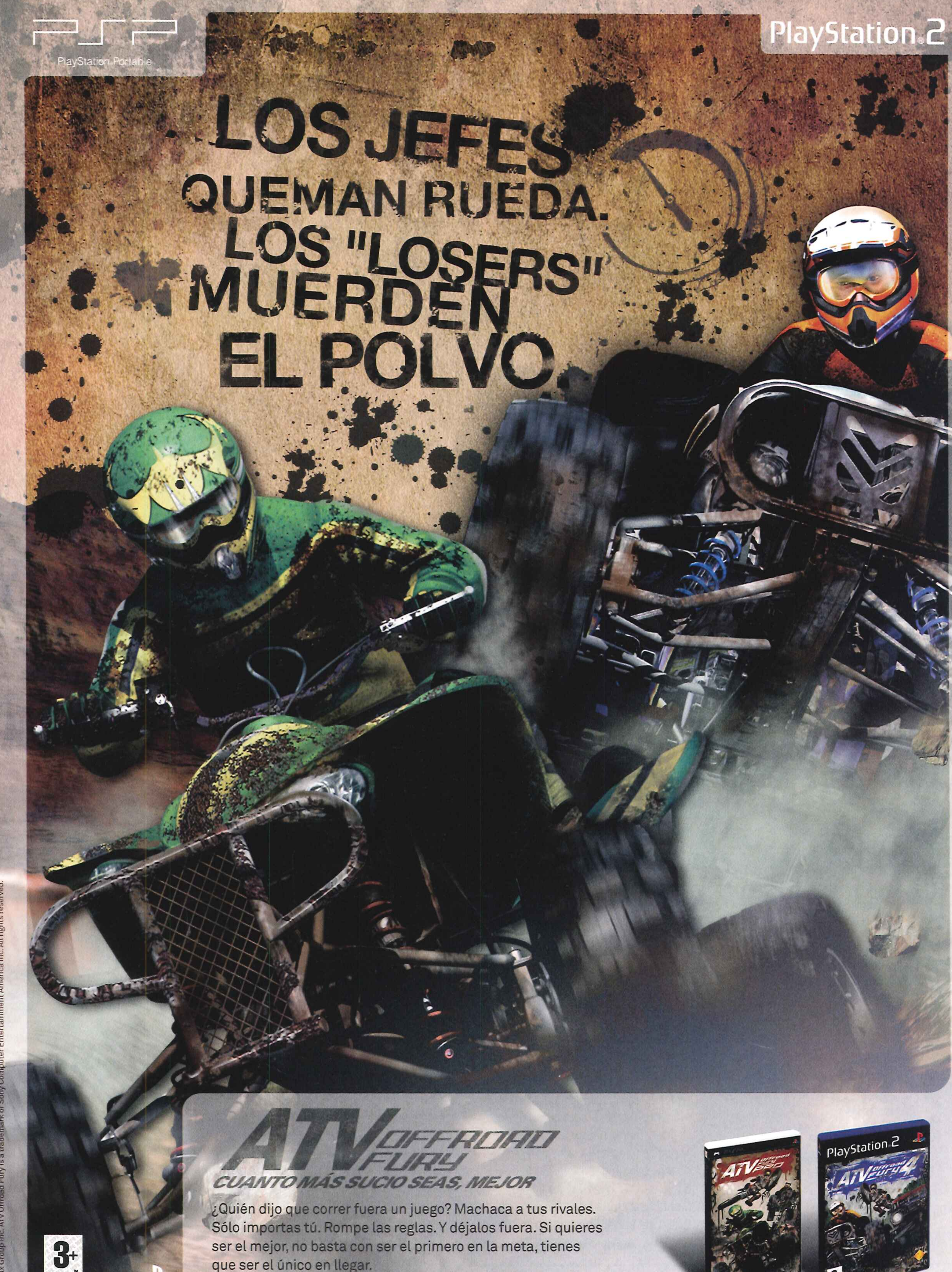
claves

1 Al igual que en el Portable Ops original, podrás detectar redes Wi-Fi con tu PSP para generar soldados exclusivos. Ojo con asomarse demasiado a la ventana, PSP en mano. No queremos una desgracia.



2 Al margen de los objetivos de cada misión, tu meta es reclutar el mayor número de tropas. Deja K.O. a los soldados y llévatelos al camión. Ya habrá tiempo de lavarles el cerebro en el cuartel.




PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
LOS JEFES QUEMAN RUEDA.
LOS "LOSERS" MUERDEN EL POLVO.
ATV OFFROAD FURY
CUANTO MÁS SUCIO SEAS, MEJOR
¿Quién dijo que correr fuera un juego? Machaca a tus rivales. Sólo importas tú. Rompe las reglas. Y déjalos fuera. Si quieres ser el mejor, no basta con ser el primero en la meta, tienes que ser el único en llegar.
eu.playstation.com
3+
www.pegi.info
PlayStation 2

VERSIÓN BETA

El extraño virus ha provocado que los habitantes de la zona se conviertan en algo diferente y peligroso...

PS3

DARK SECTOR

ALÉJATE DE LA LUZ Y ABRAZA LA OSCURIDAD ABSOLUTA...

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Un acercamiento original al género de la acción, con un apartado técnico espectacular.

A LA VENTA EN
marzo

Hay que reconocer que este ***Dark Sector*** engaña bastante al comienzo. Y es que, durante su prólogo jugable, no parece diferenciarse demasiado de otros títulos de acción en tercera persona en los que la cámara se coloca sobre el hombro del protagonista. Tú eres Hayden Tenno, un operativo de élite al que se le encarga la misión de acabar con un agente doble que se ha vendido al enemigo en *Larsia*, una ficticia ciudad de la Europa del Este. Una vez allí comprobarás cómo una extraña infección (surgida a raíz, cómo no, de un experimento armamentístico biológico de la Guerra Fría) está convirtiendo a los habitantes de la zona en otra cosa. La cuestión es que, tras conseguir su objetivo, el propio Hayden acabará infectado por el virus.

Sin embargo, pronto comprenderás que esto no es necesariamente malo, y de hecho es en este instante cuando empieza la diversión. La infección ha dotado al protagonista de una serie de poderes sobrehumanos, entre los que destaca el «Glaive», un disco de puntas afiladas que podrá emplear de diversas formas. Al lanzarlo contra los enemigos, provocará desmembramientos, decapitaciones y demás carnicerías. También podrá «robar» con él armas y otros objetos del escenario, e incluso emplearlo en conjunción con otros elementos, como la electricidad, fuego o hielo, para conseguir nuevos poderes. En cualquier caso, Hayden seguirá haciendo uso también de las armas de fuego convencionales, que podrá ir adquiriendo y mejorando en el mercado negro. Asimismo, podrá realizar ataques cuerpo a cuerpo y por la espalda, con espectaculares movimientos finales. Así pues, el juego se centra casi exclusivamente en la acción, pues el número de enemigos (tanto soldados rivales como engendros mutados por el virus, e incluso ingenios mecánicos de lo más increíbles) y su inteligencia son bastante elevados. Cubrirse detrás de cualquier elemento, disparar y emplear los recursos del escenario serán técnicas fundamentales. Todo ello ambientado gracias al motor gráfico *Evolution*, creado por los programadores.

COMPAÑÍA **D3 PUBLISHER** | DESARROLLADOR **DIGITAL EXTREMES** | DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES **x10** | www.darksector.com



Formas de matar.

Hayden es un soldado muy bien entrenado. Y si a esto unimos los poderes que le confiere la infección, tenemos como resultado mil y una formas, a cual más expeditiva, de acabar con los enemigos. Por supuesto, el uso del «Glaive» será la parte más importante, pues con él podrás desmembrar e incluso partir por la mitad a los mismos. Además, combinado con fuentes de fuego, hielo o electricidad, sus capacidades aumentan...

» **Las Armas.** Si bien su mano derecha será víctima del virus, Hayden contará con la izquierda libre para utilizar armas de fuego, aunque las que arrebate a los enemigos durarán muy poco, pues no pueden ser empleadas por individuos infectados.

Arquitectura efímera. Los escenarios del juego, bellos y grandiosos, muestran contrucciones típicas de la Europa del Este en condiciones bastante lamentables. La guerra es lo que tiene...

claves

1 Los programadores del juego, Digital Extremes, cuentan con una amplia tradición en esto de los shooters, pues se han encargado de varias de las entregas de la saga Unreal Tournament.

2 Aún no se conocen muchos datos del modo multijugador, aunque sí sabemos que podrán competir hasta diez personas en modos más originales que el ya clásico Deathmatch.

VERSIÓN BETA

En ciertos momentos el punto de vista subjetivo dará paso a uno en tercera persona.

DEMO JUGABLE En PlayStation® Store

PS3

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

TANTO JUGAR A MEDAL OF HONOR Y AL FINAL LOS NAZIS CONSIGUEN INVADIR AMÉRICA...

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

Nos ha gustado mucho el desarrollo «arcade», su estética y su ambientación.

A LA VENTA EN **febrero**

Y es que, como ya sabrás si leíste el reportaje dedicado a esta producción de **Codemasters** (en esta nueva y prometedora etapa de la compañía parece que no vivirá sólo de simuladores de conducción y *managers* de liga), el juego que nos ocupa se trata de un *shooter* en primera persona que gira en torno a la «descabellada» idea de que los nazis ganaron la Segunda Guerra Mundial y, en consecuencia, su siguiente objetivo sería conquistar Estados Unidos. Y ahí estás tú, un simple trabajador de la construcción, llevando a cabo su cometido en uno de esos rascacielos que se construyeron en Nueva York durante los cincuenta, cuando ves cómo tu ciudad se ve invadida por las tropas de Hitler, que llegan a miles por mar y aire...

Acción con un «twist»

Sin duda, el año 2007 ha sido uno de los mejores en cuanto a *shooters* bélicos en primera persona se refiere, coronado por el genial *Call Of Duty 4*. Para intentar diferenciarse lo suficiente de tan dura competencia, los programadores de **Spark Unlimited** (que ya crearon una de las entregas de la mencionada saga de **Activision**) han decidido dotar a su *shooter* subjetivo de un marcado *look* de cómic, alejado del realismo de otros títulos. Y es que, los nazis de ***Turning Point*** parecen más enemigos de *Killzone* que soldados arios, las aeronaves y demás vehículos son bastante originales (aunque basados en bocetos reales que nunca llegaron a ver la luz), y los encargados de defender a América de los malos son un grupo de ciudadanos normales que espontáneamente se organizan en una especie de guerrilla urbana.

Igual de diferente resulta la manera en la que el protagonista puede acabar con los enemigos «cuerpo a cuerpo» (muy poco violenta si lo comparamos con otros juegos) o la posibilidad de escalar, o colgarse de salientes y cables tendidos entre dos puntos. Un Nueva York medio destruido por los alemanes con todas sus señas de identidad (rascacielos, lujosos hoteles, azoteas, los túneles del metro, *Central Park*) será el escenario inicial de esta lucha por la libertad.

COMPAÑÍA **CODEMASTERS** | DESARROLLADOR **SPARK UNLIMITED** | DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** | GÉNERO **SHOOTER** | JUGADORES 1 | es.codemasters.com/turningpoint



HISTORIA ALTERNATIVA. Con Churchill muerto (así comienza la trama del juego), los aliados son incapaces de contener el avance del ejército alemán del III Reich. Tras conquistar toda Europa, se dirigen en masa a los Estados Unidos, la única potencia que les puede hacer frente.



Espectáculo de destrucción. Nadie puede negar, después de jugar una media hora, que los primeros compases del juego son tan espectaculares como artificiosos. Aviones nazis sobrevolando (y bombardeando) Nueva York, tropas alemanas descendiendo en paracaídas, los monumentos más representativos derrumbándose en pedazos... ¡¡¡Es la Guerra!!!







Guerra de guerrillas. En lugar de grandes ejércitos, la contraofensiva de los americanos estará liderada por civiles «normales».





Ocupación. Incluso la mismísima Casa Blanca será atacada por los malvados nazis en su afán de conquista.

claves



1 Ya puedes descargarte desde PlayStation Store española una demo del juego, que te permitirá vivir los primeros y espectaculares momentos del juego.



2 La espectacular ambientación de Turning Point te llevará a contemplar escenas como ésta, en la que un derruido Empire State servirá para delimitar uno de los escenarios.



VERSIÓN BETA

Sonic es la velocidad personificada y su golpe especial es un tiro de dirección cambiante en zigzag muy difícil de devolver.

PS3

SEGA SUPERSTARS TENNIS

LOS PERSONAJES MÁS ENBLEMÁTICOS DE SEGA SE BATEN A RAQUETAZOS

PRIMERA IMPRESIÓN



DELÚCAR

Tiene buena pinta, pero habrá que ver si cuenta con una dificultad más exigente en la versión final. Si no, será facilón.

A LA VENTA EN marzo

Al igual que ha venido haciendo **Nintendo** a lo largo de décadas, su más encarnizado rival en el pasado, **Sega,** se ha propuesto también exprimir al máximo la imagen de algunos de sus más conocidos personajes. En esta ocasión, la excusa para ponerlos en liza va a ser el tenis y se ha apostado por la fórmula que más le puede pegar: el *Arcade*. La verdad es que ésta era la elección deportiva más lógica, dada la experiencia acumulada por **Sega** con la saga *Virtua Tennis*, y el resultado les da la razón: ***Sega SuperStars Tennis*** es, ante todo, jugabilidad y entretenimiento al alcance de todos los públicos.

Sonic y compañía

Aunque muchos de los personajes presentes en el juego son aún un misterio (inicialmente, la mitad de ellos permanecen ocultos), sí podemos asegurar la presencia de Sonic, Tails, Nights, AiAi, Ulala, Beat, Amigo y Dr. Eggman. El resto tendremos que desbloquearlos ganando torneos o superando las diferentes pruebas. Cada uno de los personajes contará con sus propias características técnicas y también con sus propios golpes especiales que, según el personaje, son demoledores. Aunque no hay diferencias demasiado exageradas, en unos primará la velocidad y en otros la capacidad para hacer efectos.

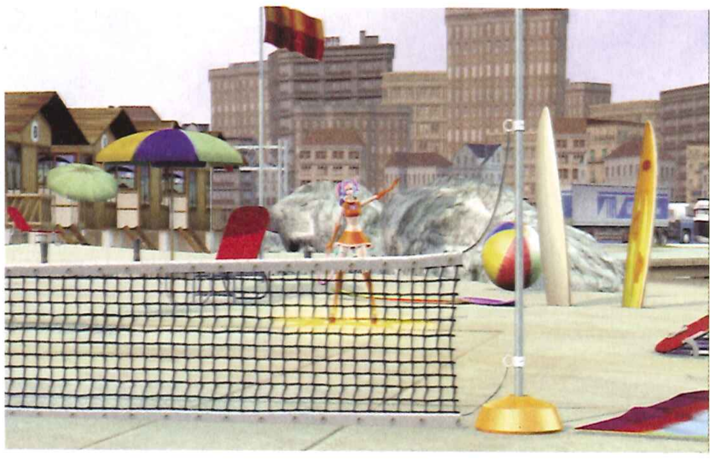
Otro detalle destacable son los escenarios, pues están inspirados en localizaciones de los grandes clásicos de **Sega**, trasladándote así al mundo de *Space Channel 5*, *Afterburner* o *Puyo Puyo*, entre otros muchos.

Además del clásico modo Torneo, ***Sega SuperStars Tennis*** cuenta con partidos de Exhibición, juego en red, pruebas especiales y el *Planet SuperStar*, modalidad con la que se desbloquean tanto los personajes ocultos como nuevos escenarios.

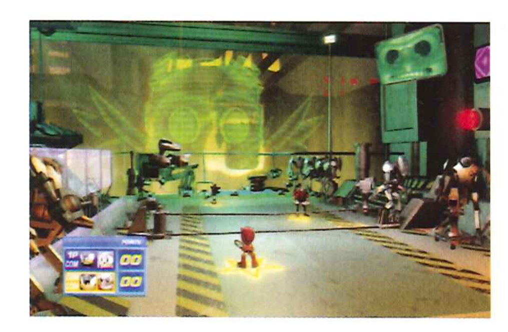
Como decíamos al principio, lo que prima en este *Arcade* es la jugabilidad y, por tanto, no deberás sorprenderte demasiado con los golpes especiales de cada uno de los protagonistas. No es que sean irreales, que lo son, es que en algunos casos son casi imposibles de seguir con vista. Espirales, tiros en zigzag, otros que dibujan números en el aire... Los hay para todos los gustos y cada dos por tres. Al principio no te harás con ellos, pero terminarás pillándoles el tranquillo.

COMPAÑÍA **SEGA** | DESARROLLADOR **SUMO DIGITAL LTD** | DISTRIBUIDOR **SEGA** | GÉNERO **ARCADE** | JUGADORES | www.sega-europe.com/es





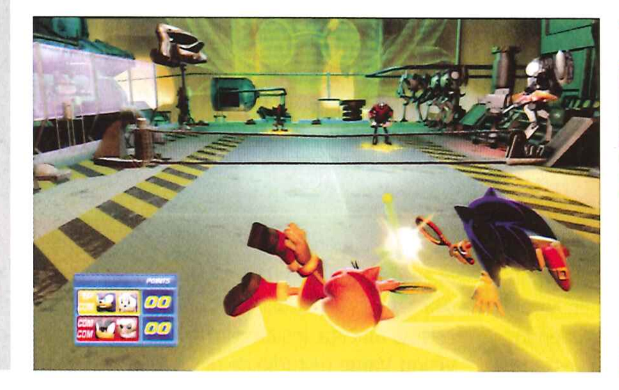






Aiai tiene la fea costumbre de sembrar la pista de plátanos. Irán desapareciendo paulatinamente con el tiempo.

Pruebas. Es una modalidad que va a sorprender por su originalidad y capacidad de divertirnos. Están inspiradas en escenarios de distintos juegos de Sega y te dejarán con la boca abierta. La de los zombis de The House Of The Dead, impagable.









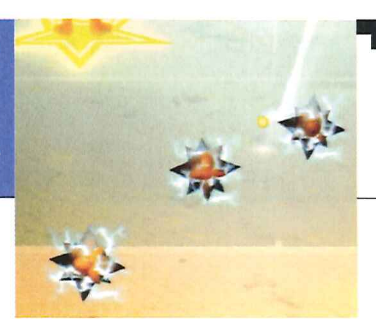
Dobles. Tanto acompañados por otro jugador como por la CPU, los partidos a dobles son de los más entretenidos y complicados de ganar. Hay que coordinar bien los movimientos y cubrir bien la pista.

Cargando. Los golpes especiales se activarán después de completar algún intercambio largo sin errores con el rival. Una vez que consigas activarlo, tendrás sólo tres golpes especiales.



claves

1 Algunos rivales tienen el mal gusto de sembrar la pista de trampas al paso de la bola. Aunque desaparecen a los pocos segundos, molestan bastante a la hora de moverse e impiden subir a la red.



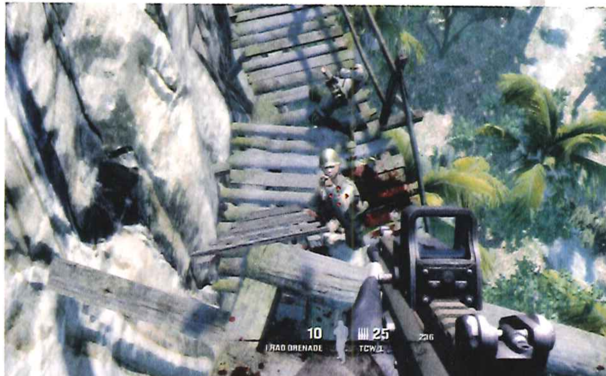
2 Uno de los puntos fuertes de Sega SuperStars Tennis será el juego en red. Todos nuestros porcentajes personales tendrán importancia, así que entrena mucho y bien antes de entrar.



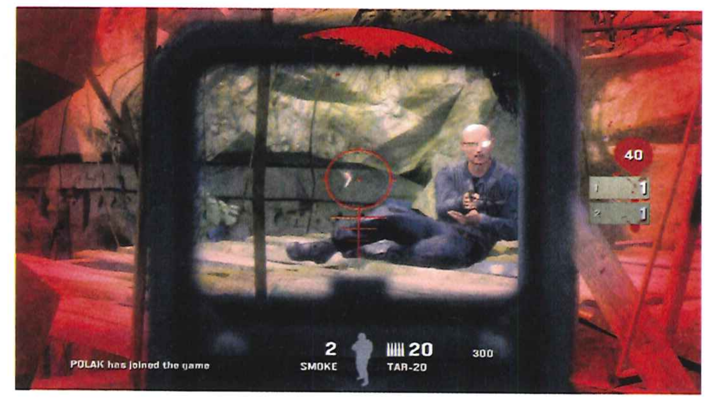
VERSIÓN BETA



Paz Duradera. Para lograr el tan ansiado objetivo por parte de las fuerzas armadas norteamericanas, el jugador visitará varias localizaciones del globo: en cada una de ellas se desarrollarán varias de las misiones del juego.



ARMADO HASTA LOS DIENTES. Uno de los puntos fuertes del juego es, sin duda, el amplio catálogo de armas de fuego y granadas disponibles. Podrás llevar en todo momento una principal y una secundaria, además de las que dejarán los enemigos al ser abatidos.





SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

UNA NUEVA ENTREGA DE LA LUCHA DEL EJÉRCITO NORTEAMERICANO CONTRA EL TERRORISMO...



COMPAÑÍA **ACTIVISION**
DESARROLLADOR **ACTIVISION VALUE**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
GÉNERO **SHOOTER**
JUGADORES
x12
www.mercenarieswanted.com

Y es que estos yanquis parecen empeñados en librarnos de cualquier enemigo que amenace su «estado del bienestar», o al menos eso es lo que intentan vender al resto del mundo. Fruto de esta corriente han surgido películas, novelas y, cómo no, videojuegos. Dejando al lado las opiniones personales que puede suscitar un juego con un argumento de estas características (en el que un soldado destinado en Oriente Medio debe acabar con una amenaza terrorista dando buena cuenta de cientos de enemigos), este título llega más de cinco años después de la anterior edición de la saga *Soldier Of Fortune*. Cuando parecía que estaba muerta, los chicos de **Activision Value** (estudio de desarrollo interno de la compañía especializado en juegos de «bajo coste») han decidido resucitarla y adaptarla a los nuevos tiempos.

Así pues, **PlayStation 3** recibirá en poco tiempo esta tercera entrega que rompe con la línea argumental de las anteriores (aunque sólo en lo que al protagonista se refiere, ya que el enemigo y la ambientación es similar). Se trata de un *shooter* en primera persona en toda regla, donde podrás visitar ciudades de Oriente Medio, selvas e instalaciones militares mientras haces frente a oleadas de enemigos. Y es que su desarrollo es bastante lineal y está lleno de eventos «scriptados» (es decir, predefinidos por los programadores) dejando poco espacio para la exploración de los escenarios o el sigilo, algo muy de moda últimamente. Antes de cada uno de los niveles, eso sí, podrás elegir las armas con las que comenzar (una vez metidos en la fase, tendrás la opción también de empuñar las de los enemigos) entre una gran variedad de modelos reales empleados por los soldados americanos.

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Su desarrollo se nos antoja demasiado limitado, aunque técnicamente no parece estar nada mal.



claves

1 La modalidad multijugador On-line permitirá participar a doce personas en modos de juego clásicos, como son el Deathmatch individual o por equipos, o «Capturar la Bandera».

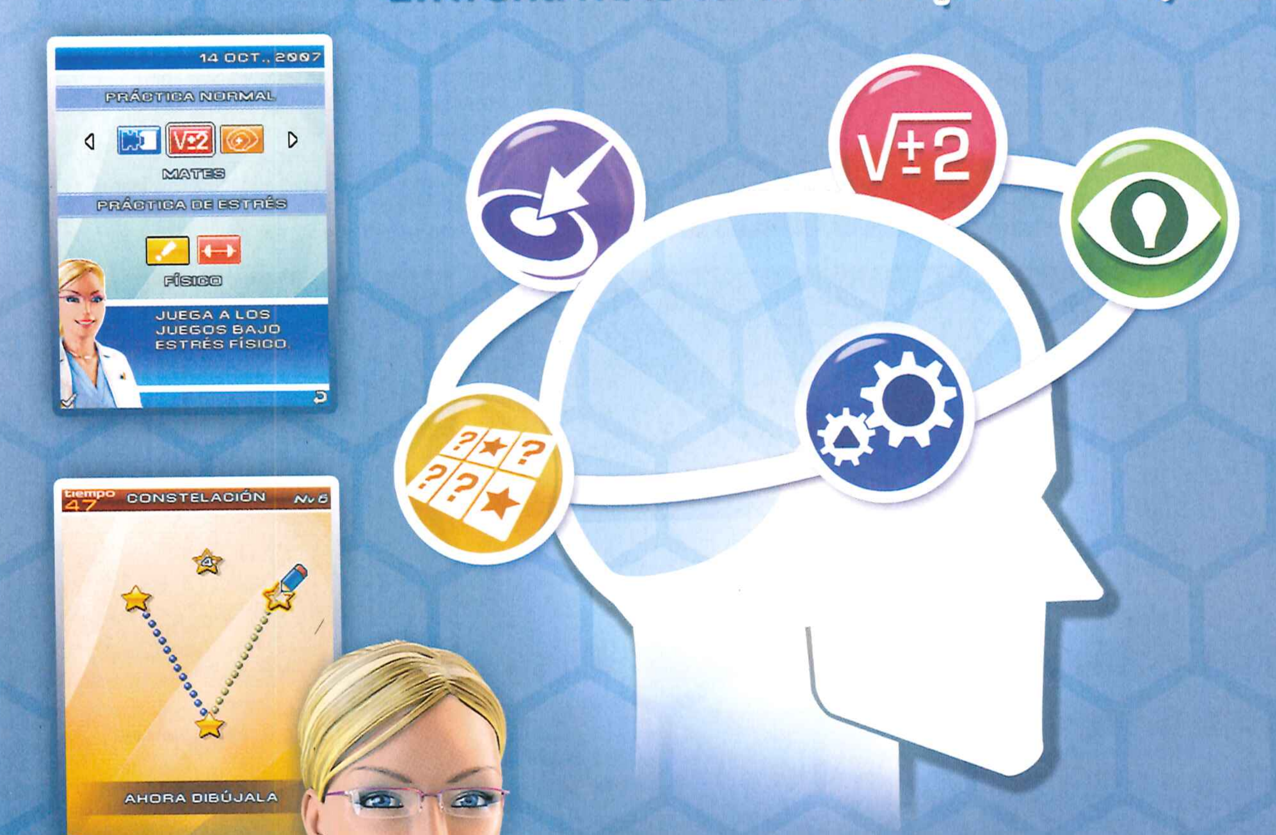


2 La violencia extrema y el «gore» siempre han sido señales de identidad de la saga, y en esta entrega siguen estando presentes. Los enemigos se desmiembran con mucha facilidad...

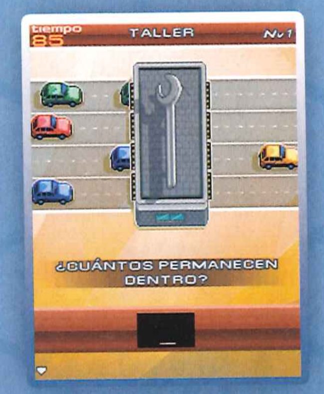




Entrena MÁS tu cerebro por sólo 3,48€









¡Compite con otros jugadores!

Telefónica

movistar

Descárgatelo en exclusiva en tu móvil

Envía ✉ RETO2 al 404

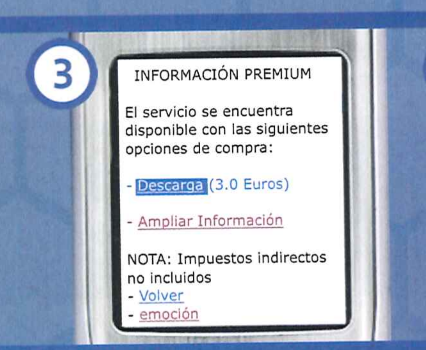
o entra

en emoción › juegos › novedades

Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€. Coste de navegación emoción 0,50€ por sesión de 10 minutos. Imp. ind. no inc. Envío y recepción al 404 gratuito.











VERSIÓN BETA

Cuando veas estas pesadas criaturas amorfas y verdes... atízalas con lo que pilles.



EL ENANITO SALTARÍN. Una vez cumplidas las primeras tareas del juego con uno de los gemelos Grace, podrás controlar a este diminuto ser. Sus niveles recuerdan, en gran medida, a los vividos en Ratatouille merodeando por las paredes y tuberías del restaurante. Es decir, que manejando al «enanito saltarín» disfrutarás de una mecánica de juego puramente plataformera: corre, salta de saliente a saliente, sortea peligros...







La curiosidad mató al gato... Bueno, en este caso, la curiosidad mató a la bestia verde.

LAS CRÓNICAS DE SPIDERWICK



PS2

COMPAÑÍA **VIVENDI GAMES**
DESARROLLADOR **SIERRA ENT.**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI GAMES**
GÉNERO **AVENTURA**
JUGADORES
www.spiderwickgame.com

UNA CASA A LAS AFUERAS INVADIDA POR FEAS CRIATURAS Y «ENANOS SALTARINES»

Ya tienes plan para entretener en esta Semana Santa a los más peques de la familia: llevarlos al cine a ver la peli *Spiderwick* y luego, en casa, encenderles la **PS2** con el juego basado en la misma. De este modo, serán ellos los verdaderos protagonistas de la historia, ya que revivirán cada uno de los acontecimientos más importantes del filme, inspirado en el *bestseller* escrito por Holly Black y Tony DiTerlizzi. Así pues, el jugador podrá controlar no sólo a los gemelos Jared y Simon junto con su hermana Mallory, sino a otros personajes principales de la novela, como el simpático «enano saltarín», que aportará a la aventura elementos plataformeros.

De todo un poco

La estructura de la aventura está bien construida, pues **Sierra** ha conseguido que su jugabilidad sea variada, evitando así caer en la monotonía y, por consiguiente, en el aburrimiento. Además, al tener cada personaje unas habilidades diferentes, unas fases darán más importancia a la exploración, otras a las plataformas y otras a la acción. Para estas últimas, los personajes podrán hacer uso de ciertos utensilios que encuentren a su paso (como un bate de béisbol, un palo de escoba, una pistola de agua...) con el fin de hacer frente a las constantes y pesadas amorfas criaturas. Y es que la historia original narra que la familia Grace se traslada a la vieja casa de Arthur Spiderwick (tío bisabuelo de ellos), donde comienzan a suceder cosas muy raras, así como desapariciones y apariciones de seres extraños. Los hermanos, ante tales sucesos, deciden investigar...

El motor gráfico del juego es un poco brusco y la iluminación algo sombría, afectando negativamente a la jugabilidad. Sin embargo, es de destacar que hayan incluido innumerables secuencias del largometraje. «

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA
Sin grandes pretensiones, pero cumple como aventura infantil basada en una peli. Gran detalle incluir secuencias del filme.



A LA VENTA EN **febrero**

claves

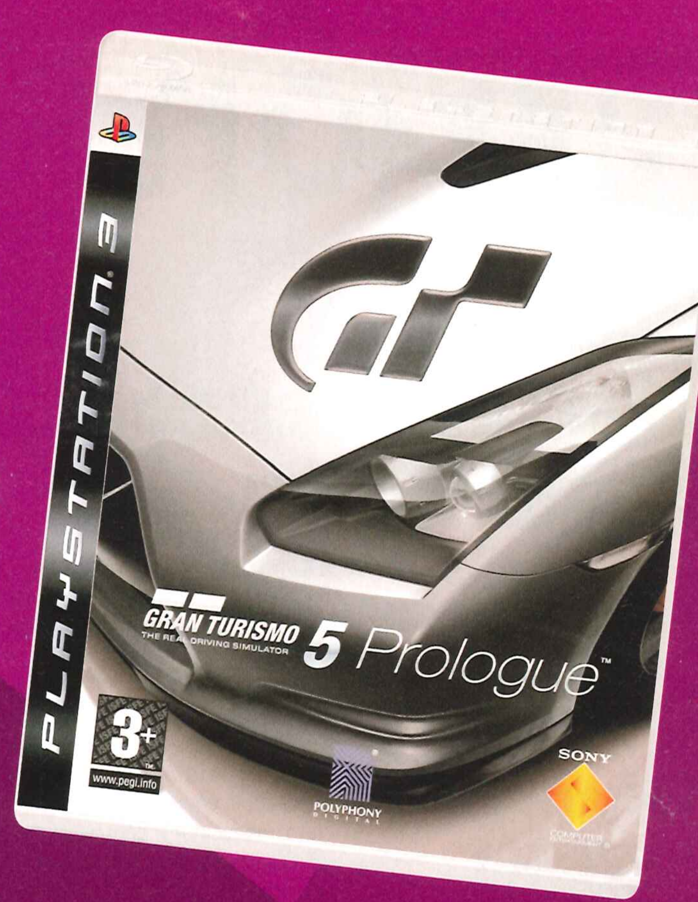
1 A lo largo del juego dispondrás de distintas armas, como una pistola de agua que, aunque aparentemente inocente, es bastante mortal para las criaturas a las que has de hacer frente.



2 Dependiendo del nivel en el que estés, tomarás el control de Jared, Simon o Mallory. Cada uno de los personajes, como suele ser habitual, posee habilidades diferentes.



Reserva GT5 *Prologue*



Exclusiva GAME

... y llévate este exclusivo **coche de Scalextric...**



Por sólo 10 € más

Fecha de lanzamiento 26 Marzo 2008. Promoción limitada a 15.000 uds. Pack exclusivo en lanzamiento del juego. El coche se entregará junto con el juego.





Más de 200 tiendas en toda España
www.game.es

GAME
Tu especialista en videojuegos

BUZÓN

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**



fotomatón

Aquí tenéis parte de la inmensa colección de juegos de PSone y PlayStation 2 de Santiago Cola.

Esta es la cara que se le quedó a Iván Martínez cuando abrió el regalo navideño de su novia. ¡Eso es amor!

El Récord del mes

Juan Moreno Martos ha conseguido completar Vice City Stories al 100% y sólo le ha llevado... ¡254 días!

PlayStation 3, 40 GB Vs. 60 GB

SERGIO R.
VÍA E-MAIL.

Hola y gracias a todos los que hacéis posible esta revista. Mi nombre de batalla es Steve-Steve, tengo 16 años, y me gustaría hacer una crítica lo más constructiva posible acerca de los modelos de **PS3**. Me parece injusto que **Sony** haya dejado de fabricar el modelo de 60 GB de **PS3**, me volví loco buscándolo en navidades y al final, claro, me resigné y compré el de 40 GB, ya que ahora mismo no se hacen casi juegos de **PS2**. Sin embargo, aún seguí preguntándome por qué había desaparecido el otro modelo.

En la web oficial sólo recibí una triste explicación de que «los usuarios ya no se interesaban por él». En otros lugares he leído de todo: que si se quería retirar por los problemas que tenían algunas remesas, que si el modelo de 40 GB en realidad es mejor porque tiene más estabilidad, etc. ¿Y por qué no se ha fabricado un modelo nuevo?

Lo más gracioso de todo es que en Europa, en territorio «PAL-eto», hemos sido los últimos en tener **PS3**... y los primeros en perder el modelo «grande»; sí, porque hasta ahora todo el mundo lo había publicitado como el único que valía la pena de los dos. No es que esté descontento con la **PS3** que tengo, es fabulosa, pero había ahorrado mucho y podía elegir...

Está bien que haya dos modelos, ya que la gente con un presupuesto menor puede adquirirla a precio más bajo. Sin embargo, que de repente desaparezca uno es como mínimo inquietante... porque las que quedaban se han vendido bien rápido...

Fuera de Europa ya se viene comercializando desde hace tiempo el modelo de 80 GB con los extras del de 60 GB y la supuesta mayor estabilidad del de 40 GB. ¿A qué estamos esperando para traerlo aquí?



Devil May Cry 4. Su calidad obligará a algunos a hacerse con una PlayStation 3.

¿Cuándo dar el paso a la nueva generación?



VÍCTOR FERNÁNDEZ MALDONADO.
VÍA E-MAIL.

Mucha gente estaba esperando que **PlayStation 3** bajase su precio para poder, por fin, dar el salto a la nueva generación. Hace ya unos meses que se hizo realidad la bajada de precio y yo me sigo preguntando si en realidad éste es el momento de cruzar ese umbral. No me faltan los recursos para adquirirla, ¿pero por qué no lo hago? Pues porque no estoy seguro. Miro mi catálogo de juegos de **PlayStation 2** y veo un *Final Fantasy XII* sin empezar, una edición especial de *Devil May Cry 3* por descubrir. *God Of War 2* acaba de bajar su precio en las tiendas y no tuve en su momento la oportunidad de jugarlo. *Rogue Galaxy* no tardará demasiado en bajar su precio también y seguro que me emocionaré con *Valkyrie Profile*. Mi Atleti va primero en la primera temporada de la liga *Master* de *Pro Evolution Soccer 2008* y sólo me falta un personaje por desbloquear en *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3* (maldito ¡¡Rey Cold!!). Y en el horizonte aparece *Odin Sphere*...

En serio, después de muchas noches pensando y dándole vueltas al momento de acercarme a la tienda a por mi esperada nueva máquina, creo que aún me queda mucho por disfrutar de mi «vieja» consola. Nunca pasar de una consola a otra había sido tan difícil... pero es que veo que me quedan todavía tantos mundos por descubrir, tantas batallas que ganar y tantos goles que marcar en mi **PlayStation 2** que creo que por lo menos en mi caso Nathan Drake, Niko Belick, Nero y su Devil Bringer aún tendrán que esperar un poco para entrar en mi vida.

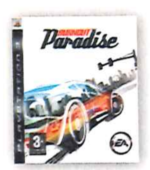


«Aún me queda mucho por disfrutar con mi vieja consola»

Abusivo precio de los juegos en Europa

LUIS LÓPEZ ABAD.
VÍA E-MAIL.

Cierto es que a Europa nos llegan juegos en esta nueva generación cuyo único cambio respecto a las versiones estadounidenses son el precio y la clasificación por edades. Actualmente, y aprovechando



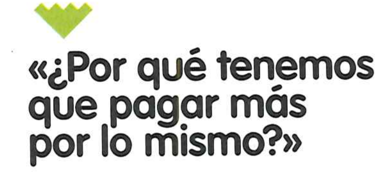
¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco Burnout Paradise de PS3!



¡¡REGALAMOS 5 THE CLUB DE PS3!!
Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PlayStation... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán un The Club para PlayStation 3!

la capacidad del *Blu-ray*, los juegos disponen de muchísimos idiomas en todas sus versiones, incluyendo en gran parte el español, a pesar de ser ediciones USA o JAP. Bien, tras esto, a nosotros nos llega una edición de 70 €, mientras que en Estados Unidos pagan por un juego normal 58 $, que son 45 € aproximadamente. ¿Soy el único que opina que este cambio es injusto? ¿Por qué tenemos que pagar más por lo mismo?

Otro punto también es que nosotros siempre tenemos que esperar dos meses más para que lleguen los juegos; como por ejemplo *UTIII*, que ya está finalizado y ha sido lanzado en Estados Unidos. ¿Qué es lo que le queda a este juego? La clasificación por edades. Sinceramente, opino que a los europeos se nos debería tener un poco más en cuenta porque, al fin y al cabo, somos los usuarios los que mantenemos a las empresas comprando sus juegos; aunque a estos precios tan altos las ventas no serán tan boyantes.



«¿Por qué tenemos que pagar más por lo mismo?»





EL TEMA DEL MES
¿CUÁLES SON TUS TRES TÍTULOS ON-LINE PREFERIDOS DE PS3?

El juego On-line es un extra importante

L.L.A. VÍA E-MAIL.
Personalmente, opino que el On-line en los juegos de nueva generación es un extra importante y que a muchas personas les puede solventar la duda de adquirir un juego u otro. Yo suelo jugar bastante On-line, pues este modo alarga notablemente la vida de un juego, sobretodo en el caso de títulos como *Resistance: F.O.M.*, donde el modo On-line es de lo mejorcito de esta *next-gen* con un menú muy fácil de manejar, unos servidores buenísimos, partidas de hasta 40 jugadores y contenido descargable. Como segundo, me decantaría por *COD4*, pues puede alargar horas y horas la diversion del modo Historia. Y en tercer lugar, *FIFA 08*, que ha ganado muchísimo respecto a *PES 2008* en este modo y, en mi caso, me ayudó a decidirme entre uno y otro.

El mejor On-line, Call Of Duty 4

CLEMENTE MARTÍN SÁNCHEZ. VÍA E-MAIL.
A continuación os menciono mis tres juegos On-line preferidos para **PlayStation 3**. El primero es *Call Of Duty 4;* no sólo por el gran número de jugadores que acepta y la variedad de escenarios, sino por las dos opciones tan geniales: la de ir subiendo a tu soldado de nivel y la de poder usar nuevas armas a medida que avanzas en el juego. El segundo título es *FIFA 08*. Puedes jugar desde partidos amistosos hasta jugar una liga interactiva, pasando por los partidos 5 contra 5. Además tienes la opción de actualizar las plantillas conectándote a Internet. El tercer juego es *Resistance: Fall Of Man*, que además de ser un juegazo increíble Off-line, en el modo On-line sobrepasa todas las expectativas.

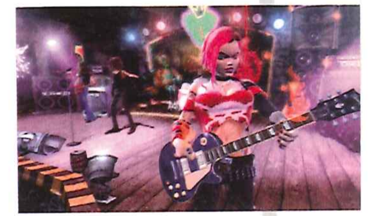
Aunque sólo hemos probado la demo, Burnout Paradise promete

EDUARDO AGUIRRE TRUEBA. VÍA E-MAIL.
Sin duda, *Call Of Duty 4*: es intenso, divertido como pocos, increíble gráficamente y de duración casi ilimitada. Es el mejor juego en red de **PS3** y su éxito lo demuestra. Además, las partidas son muy fluidas y la posibilidad de ir mejorando las armas y el nivel te mantendrá enganchado. *Resistance* no se queda atrás, ya que la posibilidad de jugar 40 personas a la vez no es habitual, lo que hace que las partidas sean frenéticas. Y por último Burnout que, aunque sólo hemos probado la *demo*, sus gráficos coloristas, las carreras, saltos y choques a toda pastilla por la ciudad prometen hacer de él el mejor juego de carreras en red.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 87.
«Qué valoras más en un juego: ¿jugabilidad, gráficos, opciones On-line? ¿Cual es el juego más completo a tu parecer?»

TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



GUITAR HERO III
CARLOS ALBA PONCE.
VÍA E-MAIL.
Tiene una jugabilidad fantástica que te engancha nada más empezar a jugar, es bastante largo porque tiene muchas canciones y 4 niveles de dificultad que te pueden llevar tiempo pasártelos. Y, además, puedes jugar On-line con amigos, ¿qué más se puede pedir?

9,4



DEVIL MAY CRY 4
NELO ANGELO.
VÍA E-MAIL.
Capcom ha conseguido lo que parecía imposible: ha superado al genial Ninja Gaiden Sigma en dificultad, variedad de movimientos y apartado gráfico (aunque esto último no era difícil). Preciosos gráficos tridimensionales y jugabilidad 2D «a lo beat'em-up» como sólo Capcom sabe hacer.

9,8



ASSASSIN'S CREED
ERNESTO FERNÁNDEZ.
VÍA E-MAIL.
Es un gran juego de PS3, de los mejores que hay actualmente, con libertad total, con un gran apartado gráfico, con una historia envolvente, con un control muy sencillo y con una duración aceptable. Aunque es un poco repetitivo, merece la pena comprárselo.

9,6

BUZÓN Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
c/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



Al fin, uno de los más esperados por los amantes de los shooter se prepara para llegar al mercado tras un retraso que parecía infinito. La calidad de la nueva versión de Army Of Two recibida en la redacción justifica la espera.

Jak & Daxter para PlayStation 3

Hola, me llamo Javier y quería, en primer lugar, felicitaros por vuestra revista. Me gustaría que respondieseis unas preguntas:

❶ ¿Van a salir juegos *Platinum* para PlayStation 3? Si es así, ¿cuánto valdrán?
❷ ¿Está previsto algún *Jak & Daxter* para PS3 o PSP?
❸ ¿Me podríais recomendar algún juego cooperativo?
JAVIER LÓPEZ CERDEIRA, VÍA E-MAIL.

❶ **Sony** acaba de anunciar la aparición de los primeros títulos de la serie *The Best* (edición *Platinum* japonesa) en territorio nipón. El 19 de marzo llegará la primera «remesa» de juegos rebajados a las tiendas japonesas y estará compuesta por *FolksSoul* (*Folklore*), *Resistance, Ninja Gaiden Sigma, Gundam: Target In Sight, y Ridge Racer 7*. Cada uno de ellos costará unos 3.800 Yenes (25-30 €).
❷ Hace casi dos años, **Naughty Dog** registró el nombre de *Jak & Daxter: The Lost Frontier* en la oficina de patentes de Estados Unidos y, supuestamente, así se llamaría un hipotético nuevo capítulo de la saga para **PS2** y **PlayStation 3**. Aún así, tendremos que tener en cuenta que, en todo ese tiempo (dos años), **Naughty Dog** ha estado trabajando en *Uncharted: El Tesoro De Drake*, por lo que la fecha de aparición de una nueva edición de *Jak & Daxter* para **PS3**, e incluso la certeza de que vaya a aparecer, es una auténtica incógnita.



Kane & Lynch. Presenta un genial modo coop, pero únicamente a través de split screen.

❸ Buena parte de la redacción está de acuerdo en que uno de los mejores títulos cooperativos para **PS3** es *Kane & Lynch*, aunque no incluye dicha opción On-line, únicamente en *split-screen*. Si quieres jugar On-line, tu mejor opción es *Army Of Two*.

Return To Castle Wolfenstein para PS3

Hola, me llamo Jaime y tengo varias preguntas respecto a algunos juegos:

❶ ¿Está prevista alguna versión de *Return To Castle Wolfenstein* para PlayStation 3?
❷ ¿Para cuándo el juego *Turning Point: Fall Of Liberty*? ¿Qué otros *shooter* ha desarrollado la compañía Spark y qué calidad tienen?
❸ ¿Para cuándo exactamente el juego Top Spin 3? ¿Utilizará el sensor de movimiento del Sixaxis?
JAIME FERNÁNDEZ, VÍA E-MAIL.

❶ Lamentamos comunicarte que **Id Software** no ha manifestado en ningún momento la intención de lanzar una versión para **PS3** de *Return To Castle Wolfenstein*. Con un poco de suerte, cuando **Sony** quiera dotar al **Linux** de **PS3** de total acceso a su *chipset* gráfico, seguramente puedas jugar a la versión del *shooter* de **Id** creada para **Linux**... si eres capaz de encontrarla, claro; al menos te aseguramos que fue lanzada por *Id* junto al *RTCW* para **Windows** y **Mac OS X**.
❷ En teoría, *Turning Point* debería estar disponible a partir del 29 de febrero en todas las tiendas especializadas y grandes almacenes. Sus



La tecno-duda

Problemas con películas en Blu-ray



¿Por qué las películas en *Blu-ray* las veo en blanco y negro en una tele convencional?
PEDRO MEDINA
VÍA E-MAIL.

Ver películas en formato *Blu-ray* a través de **PS3** y en un TV de tubo puede darte algún que otro quebradero de cabeza. Para empezar, la máxima calidad que podrías alcanzar es con el cable RGB, pero el sistema anti-copia de **PlayStation 3** hará que la imagen aparezca con un tono verdoso con dicho cable. Por otro lado, el formato *Blu-ray* se muestra por defecto a 60 Hz., así que si tu televisión no soporta entrada de Vídeo Compuesto en la mencionada frecuencia, verás la imagen distorsionada o en blanco y negro. Nuestro consejo es que sigas exprimiendo el formato DVD hasta que te hagas con una televisión de alta definición.

creadores, **Spark Unlimited**, son relativamente «nuevos» en el sector del videojuego. Su primera creación fue *Call Of Duty: Finest Hour* para **PlayStation 2** y *Turning Point* es nada menos que su segundo título, primero para la nueva generación... Y mucho ojito con el segundo, que promete muchísimo: *Legendary: The Box*.

3 El título de **2K Sports** llegará, si todo sale como está planeado, el 9 de mayo de este mismo año. Y, al menos por ahora, no tenemos noticias de que *Top Spin 3* vaya a hacer uso de los acelerómetros del mando *Sixaxis*.

Problemas con PES 2008 y PlayStation 3

Buenas, me llamo Pablo y mando un saludo a la redacción y a los lectores de la revista. Escribía para contaros que estaba jugando con *PES 2008* y se me colgó la consola. Tras reiniciar, descubrí que el lector no leía juegos, ni *Blu-ray*, ni DVD...

1 Buscando por Internet he leído que es *PES 2008* el que estropea las consolas, ¿es esto cierto?

PABLO RODRÍGUEZ, VÍA E-MAIL.

1 De un tiempo a esta parte se han registrado algunos problemas con el lector *Blu-ray* de algunas consolas **PlayStation 3** que han llevado a sus poseedores a enviarlas al servicio técnico de **Sony**. Es extremadamente difícil que un juego pueda causar los mencionados errores. Unos culpan a *PES 2008*, otros a *Assassin's Creed*... Lo cierto es que son dos de los títulos más vendidos estas navidades, por los que en el caso de que la consola falle, hay muchas posibilidades de que uno de estos dos juegos esté en el lector. Pero no por ello han de ser necesariamente los causantes del problema.





? Climax está desarrollando una versión de Silent Hill Origins para PlayStation 2? Al igual que otros grandes títulos de PSP como Syphon Filter: Dark Mirror, Origins dará el salto a los 128 bits de sobremesa. Y si Silent Hill no es lo tuyo, no te preocupes, porque en marzo llegará la versión para PS2 de Ratchet & Clank: El Tamaño Importa.

? Gran Turismo 5 Prologue llegará antes en su versión descargable? Aunque ambas versiones tendrán el mismo precio y el mismo contenido, Sony piensa compensar la falta de caja, instrucciones y Blu-ray de GT con la aparición de la descarga en PlayStation Network diez días antes de su lanzamiento oficial en tiendas.

? Capcom ha mostrado «nuevos» personajes de su esperado Street Fighter IV? Hace tiempo conocimos una nueva luchadora llamada Crimson Viper que haría aparición junto a Ryu y Ken en SFIV, pero ahora ya sabemos que, al menos, Guile, Chun-Li, E. Honda, Blanka, Dhalsim y Zangief aparecerán en la nueva entrega de la saga.

? THQ ha anunciado que Red Faction III está en pleno desarrollo? Está siendo programado por Volition, artífices de la primera entrega de la saga y, según la propia THQ, verá la luz en marzo de 2009.

DUDAS MENORES



¿SACARÁN UN NUEVO DRIVER?

Después de que Martin Edmondson abandonara Reflections tras 20 años de trabajo, no hemos sabido nada, ni de un nuevo Driver ni de ningún futuro proyecto de Edmondson.



¿SALDRÁ TR: UNDERWORLD EN PSP?

Después de varias «idas y venidas» de los planes de lanzamiento de Eidos, las últimas noticias no ofrecen muchas esperanzas de jugar las nuevas aventuras de Lara Croft en PSP. Nosotros mantenemos la esperanza, aún queda mucho tiempo para su lanzamiento...



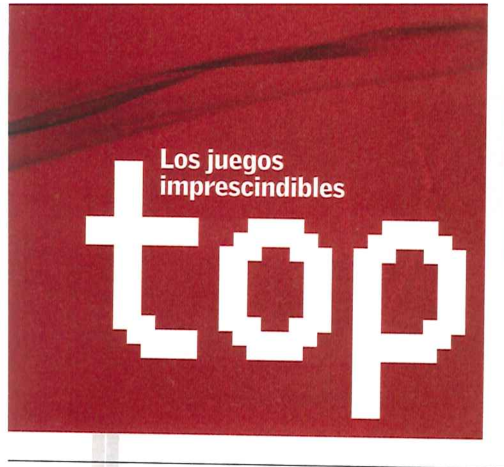
¿CÓMO CONFIGURO MI PS3 PARA QUE LEA JUEGOS DE PS2?

Por si no lo sabías, te diremos que la PS3 de 40 GB no incluye compatibilidad con juegos de PS2, aunque sí podrás jugar con los clásicos de PSone. Si tu PS3 es de 60 GB, habla con el soporte técnico de Sony; no deberías tener que configurar nada.



¿NO PODRÉ JUGAR A MGS4 SIN TENER DUALSHOCK 3?

El título de Konami ofrecerá soporte para la vibración del nuevo DualShock 3, pero no te preocupes porque podrás jugar perfectamente con tu Sixaxis.







PONTE EN FORMA CON TU PS2...



CON EL BÁSQUET
NBA 08
(SONY C.E.)
Después del sorprendente fichaje de Pau Gasol por los Ángeles Lakers, te lo vas a encontrar todavía en Memphis, es el mejor simulador de básquet.



... FÚTBOL
PES 2008
(KONAMI)
Sobran las palabras: los amantes del fútbol puro, estrategas del balón y frikis de las alineaciones, continuarán disfrutando una temporada más.



... Y CON LUCHA
SMACK DOWN VS. RAW 2008
(THQ)
El apabullante auge de la WWE en España se ha visto reflejado en las ventas del juego. Si te gusta el espectáculo, no te lo pierdas.



1 PES 2008
EVALUACIÓN 9,4
El fútbol en mayúsculas, repite una vez más el éxito combinando espectáculo y buena jugabilidad. Un clásico imbatible.
Konami 44,95€. +3 años JUGADO ☐



2 GUITAR HERO III
EVALUACIÓN 8,9
Tercera entrega de la serie con canciones míticas del rock, como Paint It Black de los Rolling Stones.
Activision. 59,95€. +12 años JUGADO ☐



3 FIFA 08
EVALUACIÓN 9,3
EA Sports demuestra que no se duerme en los laureles con una impresionante revisión de su simulador. EA Sports. 44,95€. +3 años JUGADO ☐





4 GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Seguimos disfrutando como el primer día con esta segunda parte de las tropelías de Kratos. ¡Ahora en Platinum!
Sony C.E. 29,99€. +18 años JUGADO ☐





5 ROGUE GALAXY
EVALUACIÓN 9,0
Un juego de rol impresionante con aventuras de piratas espaciales y espectaculares combates. Sony C.E. 49,99€. +12 años JUGADO ☐

6 DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3
EVALUACIÓN 9,2
Tercera entrega del juego de lucha basado en la ya mítica serie de animación. Y no decae. Atari. 59,95€. +12 años JUGADO ☐

7 SYPHON FILTER DARK MIRROR
EVALUACIÓN 8,9
Gabe Logan ha regresado con un juego de acción táctica a la altura de las circunstancias. Sony C.E. 49,95€. +16 años JUGADO ☐

8 SINGSTAR LATINO
EVALUACIÓN 8,9
Actualiza tu colección SingStar con un buen puñado de éxitos en castellano. Sony C.E. 59,99€/29,99€ (sin micros). +12 años JUGADO ☐

9 VALKYRIE PROFILE 2
EVALUACIÓN 8,9
La saga que no pudo cautivar a Europa como debiera tiene ahora una segunda oportunidad. ¡Y vaya si la aprovecha!
Square Enix. 39,95€. +16 años JUGADO ☐





10 WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008
EVALUACIÓN 8,5
Mastuerzos tamaño armario ropero dándose cachetes sobre el ring.
THQ. 59,95€. +16 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...



aventura acción
GOD OF WAR II
SONY C.E.
29,99€. +18



conducción
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
THQ
44,95€. +12



lucha
DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3
ATARI
59,95€. +12



RPG
FINAL FANTASY XII
SQUARE ENIX
29,95€. +16



shooter
BLACK
EA GAMES
19,95€. +16



deportes
PES 2008
KONAMI
44,95€. +3



party games
GUITAR HERO III
ACTIVISION
79,95/49,95€. +12

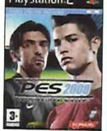
NUESTROS FAVORITOS



ODIN SPHERE — The Elf



GOD HAND — Nemesis



PES 2008 — R. Dreamer



BUZZ! HOLLYWOOD — Doc



LA BRÚJULA DORADA — Anna

GHOST RIDER — John Tones



P. STAR UNI. A.O.T.I. — Last Monkey

GUITAR HERO III — Stan By

los más vendidos

1. PES 2008 (KONAMI)
2. WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 (THQ)
3. SINGSTAR LATINO + MICRÓFONOS (SONY C.E.)
4. NEED FOR SPEED: PRO STREET (EA GAMES)
5. PIRATAS DEL CARIBE: L. DE JACK SPARROW (PLATINUM-BUENAVISTA)
6. FIFA 08 (EA SPORTS)
7. COMMANDOS STRIKE FORCE (PYRO-PROEIN)
8. TRUE CRIME: NEW YORK CITY (ACTIVISION)
9. LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO (EA GAMES)
10. GRAN TURISMO 4 (PLATINUM-SONY C.E.)



DEL 1 AL 31 DE ENERO



A QUÉ JUEGA... VERÓNICA SÁNCHEZ



R. EVIL4

Durante la presentación de su última película, Las 13 Rosas, en formato Blu-ray, Verónica nos deslumbró con su simpatía y su devoción por los Resident Evil. De hecho, está contando los meses para que salga la quinta entrega.



PARA LAST MONKEY ESTOS SON LOS TRES ÚLTIMOS GRANDES RPG...



ODIN SPHERE. Virtuosismo bidimensional en un RPG de acción que eleva las 2D a la categoría de arte.
Square Enix. 39,95€. +12 años



SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3. Las aulas nunca han sido tan peligrosas. RPG por turnos con toques de simulador social.
Atlus. 49,95€. +16 años



PHANTASY STAR UNIVERSE: A. OF THE ILLUMINUS. La mejor versión del RPG programado por el Sonic Team.
Sega. 29,95. +12 años





DALE RITMO A TU PS3...



CON TU BANDA
ROCK BAND
(ELECTRONIC ARTS)
Es el juego que más expectación ha causado a nivel musical. Juega como guitarrista, bajo, voz o tocando la batería. ¡Es una auténtica pasada!



A GOLPE DE VOZ
SINGSTAR
(SONY C.E.)
Si lo tuyo sigue siendo el karaoke doméstico, el SingStar para PS3 te vendrá como anillo al dedo. En PlayStation Store podrás comprar nuevas canciones.



CON LAS SEIS CUERDAS
GUITAR HERO 3
(ACTIVISION)
Capaz de satisfacer tanto al usuario casual como a expertos metaleros. ¡Agarra la guitarra y conviértete en un dios del metal!



1 =
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
EVALUACIÓN 9,4
Naughty Dog se destapa con una aventura deslumbrante para PlayStation 3.
Sony C.E. 69,95€. +16 años JUGADO ☐





2 =
BURNOUT PARADISE
EVALUACIÓN 9,4
Derrapa, golpea, quema ruedas y alucina con su jugabilidad On-line. Imprescindible.
Electronic Arts. 69,95€. +3 años JUGADO ☐



3 =
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
EVALUACIÓN 9,4
La celebrada serie de acción en primera persona da un salto hasta el presente.
Activision. 69,95€. +16 años JUGADO ☐





4 ↑
FIFA 08
EVALUACIÓN 9,4
Por primera vez, FIFA supera a su eterno rival en nuestro top 10. ¡Viva el fútbol!
EA Sports. 69,99€. +3 años JUGADO ☐



5 ↓
ASSASSIN'S CREED
EVALUACIÓN 9,4
Una nueva aproximación al género de entornos abiertos, con una mezcla explosiva de acción, sigilo y acrobacia.
Ubisoft. 69,95€. +18 años JUGADO ☐

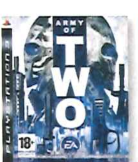
6 =
RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES
EVALUACIÓN 9,3
Las nuevas y esperadas aventuras de los dos inseparables personajes de Insomniac.
Sony C.E. 69,95€. +7 años



7 =
DEVIL MAY CRY 4
EVALUACIÓN 9,2
Dante vuelve a la acción acompañado por un nuevo protagonista, el joven Nero, con toda la acción característica de la saga.
Capcom. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



8 =
THE ORANGE BOX
EVALUACIÓN 9,5
Un título que no podía faltar en el catálogo de PS3, acompañado por dos joyas como Portal y Team Fortress 2.
Valve-EA. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



9 N
ARMY OF TWO
EVALUACIÓN 8,7
La guerra es cosa de dos en este espectacular shooter, en el que la cooperación es tan importante como la puntería.
EA. 69,95€.+18 años JUGADO ☐





10 =
SINGSTAR
EVALUACIÓN 8,6
Pop español e internacional para afinar y pasarlo bien con tu PlayStation 3 y acceso a la SingStore. Sony C.E. 39,95 (juego), 69,95€ (con micros). +12 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. ASSASSIN'S CREED (UBISOFT)
2. PES 2008 (KONAMI)
3. UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE (SONY C.E.)
4. NEED FOR SPEED: PROSTREET (EA GAMES)
5. CALL OF DUTY 4: MW (ACTIVISION)
6. WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008 (THQ)
7. FIFA 08 (EA SPORTS)
8. MEDAL OF HONOR: AIRBORNE (EA GAMES)
9. KANE & LYNCH: DEAD MEN (EIDOS)
10. RATCHET & CLANK: ARMADOS HASTA LOS DIENTES (SONY C.E.)



DEL 1 AL 31 DE ENERO

EL MEJOR DE...



aventura acción
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
SONY C.E.
69,95€. +16



conducción
BURNOUT PARADISE
EA GAMES
69,95€. +3



lucha
VIRTUA FIGHTER 5
SEGA
69,95€. +16



RPG
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
UBISOFT
69,95€. +16



shooter
COD 4 MODERN WARFARE
ACTIVISION
69,95€. +16



deportes
FIFA 08
EA SPORTS
69,99€. +3



on-line
COD 4 MODERN WARFARE
ACTIVISION
69,95€. +16

NUESTROS FAVORITOS



BURNOUT PARADISE
The Elf



BURNOUT PARADISE
Nemesis



DEVIL MAY CRY 4
R. Dreamer



COD 4 MODERN WARFARE
Doc



LOST PLANET
Last Monkey



UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
John Tones



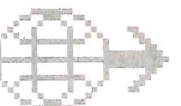
BURNOUT PARADISE
Anna





THE ORANGE BOX
Stan By



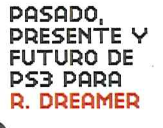


DESCARGA DEL MES

DEMO DEVIL MAY CRY 4

¿Todavía no has ido corriendo a por la última aventura de Dante? Entonces, ¿a qué estás esperando para bajarte la demo de PlayStation Store? Viene completita, con diez minutos de juego en un nivel, y otro nivel para enfrentarte a Frost y a la gigantesca bestia de fuego, Berial.





PASADO, PRESENTE Y FUTURO DE PS3 PARA R. DREAMER



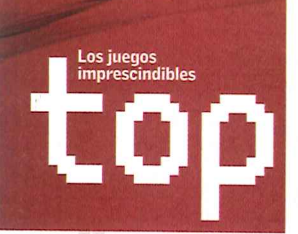
ASSASSIN'S CREED. Del pasado más reciente de PS3 me quedo con este título. Me cautivaron sus gigantescos escenarios.
UbiSoft. 69,95€. +16 años



BURNOUT PARADISE. En estos momentos las cuatro ruedas dominan mi PS3. Burnout Paradise me parece un paraíso para la diversión, conducir y gozar.
EA Games. 69,95 €. +3 años



DEAD SPACE. En el futuro cercano, el sorprendente Survival Horror espacial de EA me ha dejado sin respiración. Será el primero del género para PS3.
EA. precio sin confirmar





PSP



SUGERENCIAS DEL **chef**

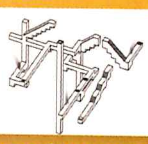
LOS MÁS DESEADOS PARA PSP...



ACCIÓN RPG
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
(SQUARE ENIX)
Es una auténtica joya gráfica para PlayStation Portable. Su argumento se complementa con el Final Fantasy VII de PSone.



ACCIÓN
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
(SONY C.E.)
Otra pasada de gráficos y jugabilidad arrolladora. Los rumores apuntan a que es muy posible que acabe recalando también en PS2.



ACCIÓN MENTAL
ECHOCHROME
(SONY C.E.)
No os asustéis por su aspecto. Es uno de los títulos más originales para PSP, que combina puzzles al estilo Escher y música clásica.



1 (N)
PES 2008
EVALUACIÓN 9,3
El rey del balompié regresa a PSP con una de las mejores entregas de todos los tiempos. Un verdadero lujo por un precio irresistible.
Konami. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



2
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 9,1
A los aficionados a Silent Hill les esperan horas de angustia y terror. Imprescindible.
Konami. 39,95€. +18 años JUGADO ☐



3
CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
EVALUACIÓN 9,3
Rondo Of Blood, remake y original, junto a Castlevania SOTN (de PSone) en un UMD irrepetible.
Konami. 39,95 €. +12 años JUGADO ☐



4
SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW
EVALUACIÓN 9,3
Gabe Logan vuelve a la carga. Más espionaje, acción táctica y gráficos sobresalientes.
Sony C.E. 49,95 €. +16 años JUGADO ☐



5 (N)
PATAPON
EVALUACIÓN 8,7
Originalidad y sencillez dan forma a un juego brillante en diseño y concepto. Muy rítmico.
Sony C.E. 39,99 €. +7 años JUGADO ☐



6
WIPEOUT PULSE
EVALUACIÓN 9,0
Las carreras futuristas de Psygnosis continúan su periplo en un trepidante juego para PSP.
Sony C.E. 49,95 €. +3 años JUGADO ☐



7
MONSTER HUNTER FREEDOM 2
EVALUACIÓN 9,3
Los cazadores de monstruos más famosos llegan con fuerza. El juego de moda en PSP.
Capcom. 44,95€. +12 años JUGADO ☐



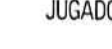
8
METAL GEAR PORTABLE OPS
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



9
LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO
EVALUACIÓN 8,0
La adaptación de la película de Los Simpson en versión portátil.
EA Games. 49,95€. +12 años JUGADO ☐



10
DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS
EVALUACIÓN 9,0
Magnífica adaptación del original de PS2 con notables mejoras y mucho humor.
Koei. 49,95€. +12 años JUGADO ☐



EL MEJOR DE...



aventura acción
SILENT HILL ORIGINS
KONAMI
39,95€ +18





conducción
WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
49,95€ +3





lucha
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
19,95€ +16



RPG
DISGAEA: A. OF DARKNESS
KOEI
49,95€ +12



shooter
MEDAL OF HONOR HEROES 2
EA GAMES
49,95€ +16



deportes
PES 2008
KONAMI
29,95€ +3



puzzle
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM
29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS



FINAL FANTASY VII: CRISIS CORE
The Elf



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
Nemesis



PATAPON
R. Dreamer



PES 2008
Doc



LOS SIMS 2 NÁUFRAGOS
Anna



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
John Tones



DISGAEA: A. OF DARKNESS
Last Monkey



PUZZLE QUEST
Stan By

los más vendidos

1. **FIFA 08** (EA SPORTS)
2. **LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO** (EA GAMES)
3. **GTA: VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR)
4. **TEKKEN DARK RESURRECTION** (NAMCO-BANDAI)
5. **WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008** (THQ)
6. **DAXTER** (PLATINUM-SONY C.E.)
7. **MOTO GP** (PLATINUM-SONY C.E.)
8. **LOS SIMS 2 NÁUFRAGOS** (EA GAMES)
9. **CRASH: LUCHA DE TITANES** (VIVENDI)
10. **300: MARCH TO GLORY** (WARNER BROS INT.)

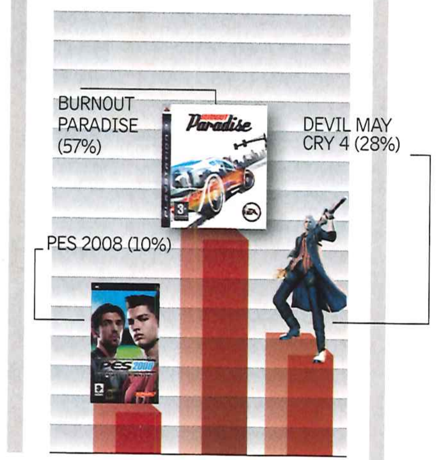


DEL 1 AL 31 DE ENERO

LA ESTADÍSTICA

EL MÁS BUSCADO EN LA REDACCIÓN

Estos tres títulos son los más anhelados por los miembros de nuestra redacción. Algunos afortunados los tienen todos, otros todavía están llorando por tenerlos.





LAS BATALLAS PORTÁTILES DE THE ELF



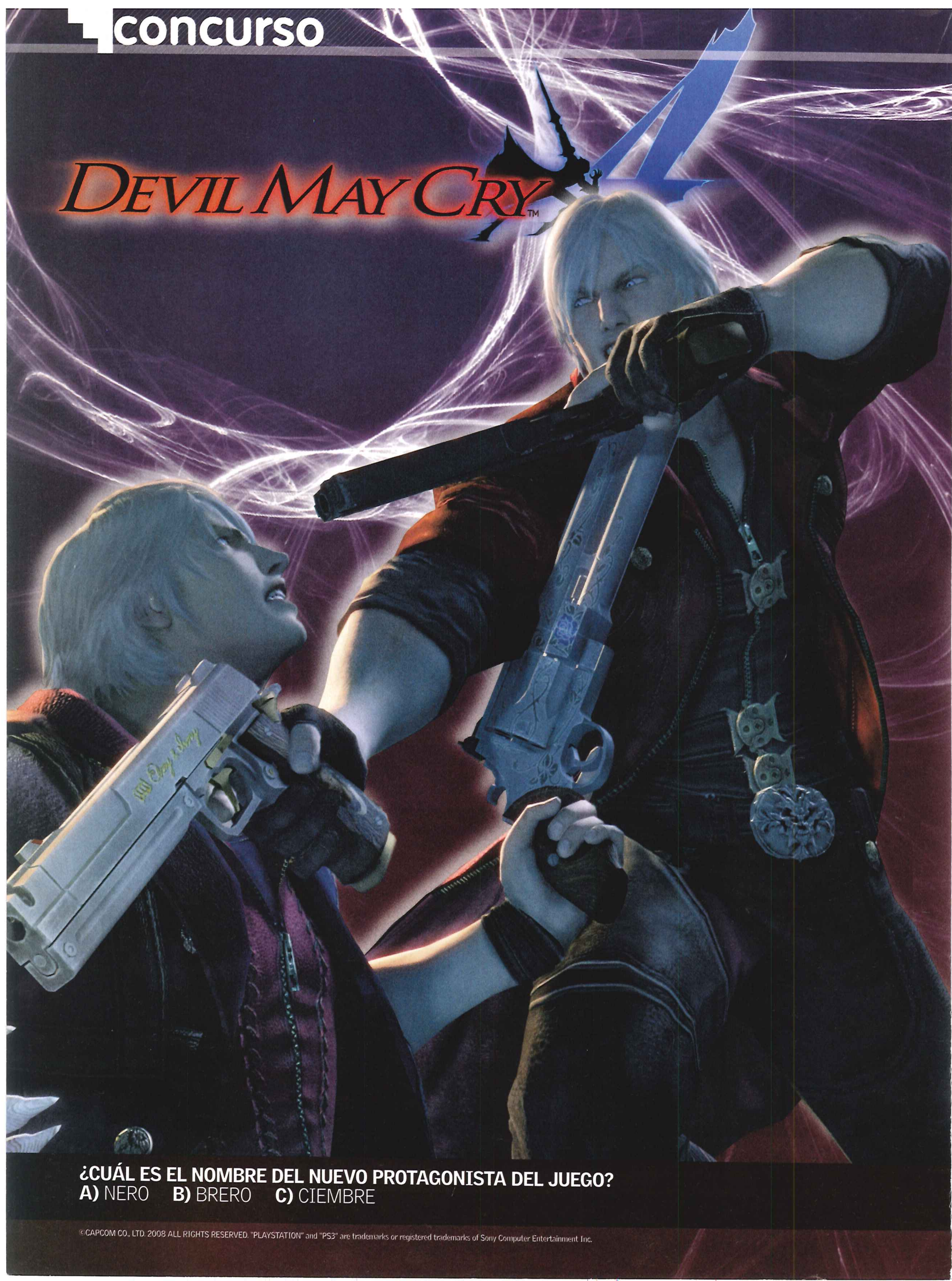
VALKYRIE PROFILE LENNETH.
Mis valquirias favoritas protagonizan el origen de una saga tan bella como irresistible.
Square-Enix. 39,95 € +12 años



FINAL FANTASY I.
El comienzo de la gran saga, adaptado a las bondades tecnológicas de PSP. 21 años después, vuelve la magia primigenia.
Square-Enix. 29,95 € +7 años



FINAL FANTASY II. ¿Ya has completado el primero? ¿O es simple coleccionismo? Cualquier razón es buena para hacerse con él.
Square-Enix. 29,95 € +12 años


DEVIL MAY CRY 4™
¿CUÁL ES EL NOMBRE DEL NUEVO PROTAGONISTA DEL JUEGO?
A) NERO B) BRERO C) CIEMBRE
©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

REGALAMOS

PlayStation Revista Oficial quiere que disfrutes con la última aventura de Dante. Si quieres que Devil May Cry 4 para PlayStation 3 forme parte de tu colección de juegos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del 13 de marzo de 2008.

20 DEVIL MAY CRY 4

10 ediciones especiales de DEVIL MAY CRY 4



¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra devilps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: devilps A

A través de nuestra web
www.revistaplaystation.com

Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 13 de marzo de 2008.

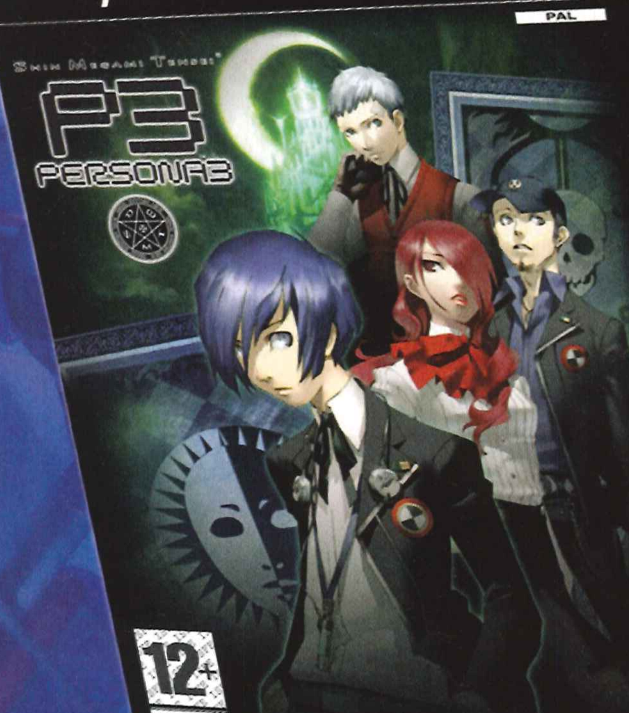
REGALAMOS

PlayStation Revista Oficial y Virgin PLAY te dan la oportunidad de ganar uno de los 20 lotes compuestos por 1 S.M.T. Persona 3 + 1 libro de arte del juego. Tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del 13 de marzo de 2008.

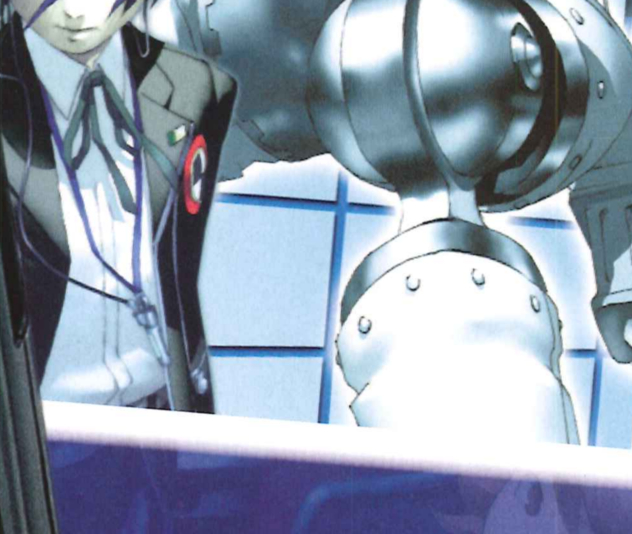
20 JUEGOS + 20 LIBROS DE ARTE











¿A QUÉ SAGA PERTENECE EL JUEGO?

A) DRAGON BALL **B)** SHIN MEGAMI TENSEI **C)** SILENT HILL



PlayStation 2







¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra personaps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: personaps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 13 de marzo de 2008.



playStyle

Música
Cine
Motor
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip

30 DÍAS DE OSCURIDAD

SAM RAIMI NOS DESVELA LOS SECRETOS DE SU PELÍCULA

PlayStation ¡EXCLUSIVA!

moda

EL AZUL, TENDENCIA DE ESTA PRIMAVERA

zona vip

ESTOPA, MÁS JUGONES QUE NUNCA

música

MELOCOS Y NATALIA (LA 5ª) JUNTOS



RINCÓN DEL JUGÓN: FIFA STREET 3 PARA PLAYSTATION 3 LLEGA CON UNA BANDA SONORA MULTICULTURAL. NADA MÁS Y NADA MENOS QUE 37 CANCIONES DE GRUPOS DE TODO EL MUNDO: CHROMEO (CANADÁ), MC AMILCKA (BRASIL), DATAROCK (NORUEGA), JUNKIE XL (HOLANDA), M.I.A. (SRI LANKA), UNDERWORLD (REINO UNIDO)...



ESTOPA
Allenrock

Reyes indiscutibles en lo suyo, los hermanos Muñoz se permiten el lujo de (además de auto-producirse por primera vez en su carrera) dedicar por entero este nuevo trabajo a su ciudad, Cornellá. Con el pulso rumbero de siempre, los habituales acelerones *rockeros* y una nueva fascinación por el *Hip-Hop* y el *R'N'B* que probablemente dará más sorpresas en un futuro próximo. Insobornables. / SONY BMG



ANGY
Angy

Segunda clasificada en el tele-concurso *Factor X* y protagonista de una serie juvenil de TV. La mallorquina llama a la puerta del mercado discográfico con un ambicioso debut, en el que combina el castellano con el inglés, el *Dance* con el *AOR* y las composiciones propias con una ilustrativa selección de versiones que incluye clásicos de *Nirvana, Dover* y Britney Spears. Dará que hablar. / SONY & BMG



HIM
Uneasy Listening 1 & 2

Recientes aún los ecos de su último álbum (*Venus Doom*, 2007), los finlandeses reeditan a bombo y platillo su disco de rarezas de 2006, con el estímulo añadido de un CD extra con nuevos cortes en directo, remezclas inéditas, tomas alternativas y una lujosa presentación que hará las delicias de los siniestros de la casa. Ideal para fiestas de *Halloween* y aquelarres de fin de semana. / RCA



LENNY KRAVITZ
It is time for a love revolution

Algo apagado desde hace tiempo, el cantante, compositor e instrumentista neoyorquino vuelve a apostar por el crudo sonido analógico de sus inicios, consiguiendo así su mejor colección de canciones de los últimos años. Con *singles* tan incontestables como *Bring It On* o *I'll Be Waiting*, candidatos claros a liderar listas en los próximos meses. Quien tuvo, retuvo... / VIRGIN



INNOCENCE
En concierto

Vuelve el *Rock* Sinfónico. O así, porque lo que ofrece la cantante franco-argentina Geraldine Larrosa en este CD-DVD es algo bastante más cercano a las fantasías *pop* «made in Las Vegas» que a los devaneos progresivos de *Yes* o *Pink Floyd*. Tremenda voz, sonido depurado, cuerpo de baile aguerrido e interpretaciones épicas de éxitos de *Mecano, Queen* o Donna Summer. Todo un *show*. / DIVISA



VIOLADORES DEL VERSO
Vivir para contarlo BOA

VIOLADORES DEL VERSO

Nivel y actitud en la escena Hip-Hop nacional

Como colofón a un año vertiginoso, que les ha llevado a alcanzar su primer Nº1, conseguir su primer disco de oro y obtener su primer *MTV Award*, los insumergibles raperos zaragozanos ponen en circulación esta edición especial del álbum al que deben su definitivo despegue. Incluye un DVD que contiene temas inéditos, documentales, *remixes, clips*, el audio completo del álbum en 5.1 y el concierto del pasado 15 de septiembre en Madrid. Lujo ibérico.



TOP SINGLES

1. **SUEÑOS ROTOS.** LA 5ª ESTACIÓN (El mundo se equivoca / Sony & BMG)
2. **NO ONE.** ALICIA KEYS (As I am / Sony & BMG)
3. **ESTRELLA POLAR.** PEREZA (Aproximaciones / Sony & BMG)
4. **RELAX.** MIKA (Life In Cartoon Motion / Universal)
5. **SI TÚ QUISIERAS.** EFECTO MARIPOSA (Vivo en vivo / Warner)



MELOCOS Y LA 5ª ESTACIÓN

Que la voz de Natalia es brutal y te asalta el corazón en El Mundo Se Equivoca es ya sabido por todos. Y en el tema «Cuando me vaya» de Melocos no es menos. Desgarradora, pasional... su colaboración ha hecho que nos fijemos bien en este grupo que promete, y mucho.

MELOCOS

"Lo difícil no es grabar un disco, sino evitar quedar en el olvido"

Dentro de poco cumpliréis un año desde que sacarais vuestro primer disco... ¿Qué es lo que más os ha sorprendido en todo este tiempo?

Los conciertos. Veníamos de tocar en salas chiquititas, todo en plan aficionado; ahora es más profesional, hemos tocado con *La 5ª Estación* en sitios impresionantes, con un amplio aforo, el apoyo del público... Lo que más sorprende es eso: los sitios en los que tocas y las *fans* que te apoyan, ¡y hacen la gira contigo!

¿Por qué escogisteis *Cuando me vaya* para hacer un dúo con Natalia (La 5ª)?

Para cambiar totalmente de registro; el primer single, *Cada golpe*, es más movido y éste es una balada. Pensamos que con una balada podríamos llegar a más gente, y con la voz de Natalia pues aún más.

¿Qué es lo que ha aportado Natalia a vuestra canción?

Majestuosidad, tiene una voz impresionante. Pero sobre todo, lo que nos ha permitido es que nos conozcan más. *La 5ª Estación* está arrasando y nos ha dado ese empujoncito que nos faltaba.

Qué es lo que resulta más difícil: ¿haber llegado a este mundo o sobrevivir en él?

¡Uff! Cuando formamos el grupo, la idea de grabar un disco ni se nos pasaba por la cabeza. Simplemente, nos gustaba reunirnos en un local, en un bar, para tocar. Pero se fijaron en nosotros y la discográfica nos fichó, ¡y Alejo Stivel produjo nuestro disco! Todo fue muy rápido y, sinceramente, sencillo. Así que, quizá lo que más difícil nos está resultando es permanecer en el mundo de la música. Es decir, según te vas metiendo en este mundo vas viendo lo complicado que es todo: la gran oferta de grupos que hay, la piratería... Te das cuenta de que tienes que estar dispuesto a cualquier cosa para no quedar en el olvido.

¿Hasta dónde os gustaría llegar?

Hasta donde nos dejen. Siempre nos comparan con *El Canto Del Loco* y, aunque nosotros no consideramos que cantemos como ellos, sí que te diré que nos gustaría conseguir lo que ellos han logrado... Vamos, que apenas pedimos nada, ¿eh? (Risas).

¿Estáis en vuestro momento más dulce o todavía está por llegar?

Está por llegar. Estamos empezando y nos queda mucho trabajo por hacer. Es nuestro primer trabajo y aún está despegando; aunque para ser *Melocos* un grupo nuevo, estamos bastante arriba. Así que nuestro segundo disco va a ser una prueba de fuego.

¿Y para cuándo esa prueba de fuego?

Aún no nos han dicho nada de un segundo disco, pero de momento nosotros estamos haciendo los deberes (risas) y ya tenemos algunos temas nuevos.

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉNES SON?
Jaime (voces), Gonzalo (guitarra), Andrés (batería), Manuel (guitarra) y Antonio (bajo).

CDETECA
Melocos (febrero, 2007). El tema «Cuando me vaya» cantado con Natalia les ha relanzado.

DE QUÉ VAN
Son gaditanos, pero nada tienen que ver con los sonidos sureños. Es más, aunque lo nieguen, poseen cierta similutd con los «Locos».

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



A EXAMEN

VUESTRA ÚLTIMA ADQUISICIÓN
La PS3 con el PES 2008.

EL JUEGO ON-LINE
El mejor invento, sobre todo si usas headset para hablar con otros usuarios.

GÉNERO FAVORITO
Los deportivos porque con ellos puedes aprender tácticas de fútbol, baloncesto...

UN SUEÑO
Que una compañía nos contratara para componer las melodías de un videojuego.

ALLENROCK EN UN VIDEOJUEGO
El tema Pesadilla le iría ni que pintado a un juego rollo Tim Burton, tipo Pesadilla Antes de Navidad.

«Componer y jugar a la Play son la mejor forma de combatir el aburrimiento, además ambas actividades ocupan la misma región del cerebro, la de la evasión y creatividad»

Dos años de silencio, 730 días sin los hermanos Muñoz y su «rumba que tumba», y de repente *Allenrock*... **«¿Has escuchado el disco entero? ¿Qué te parece? ¿Te gusta?»**. Es lo primero que me preguntan nada más verme... Parece mentira que, habiendo vendido más de 30 millones de discos con cinco álbumes en su haber, aún conserven esa inseguridad de artista novel. Divertidos y cercanos como siempre, te piden tu opinión incluso para la elección de la tipografía de la portada del disco... **«esta vez hemos grabado a nuestra bola: producción, composición... incluso el diseño de la carátula, que lo ha hecho un colega nuestro. Todo un artista»**. En ese momento, entra en la sala el jefe de producto, se los lleva y me piden que vaya con ellos... En la pantalla del ordenador, dos portadas de ***Allenrock***, **«¿qué tipo de letra te gusta más?»** me pregunta David. En una aparece el logo de **Estopa** de siempre y en la otra el mismo logo pero como si hubiera sido escrito por un niño (si quieres saber el ganador ve a la página 130).

«En otras ocasiones, al terminar la gira, nos hemos hecho un buen viaje para desconectar, como cuando nos fuimos a la meca del videojuego, Japón» dice David y José añade: **«esta vez hemos preferido hacernos un viaje interior y quedarnos en Cornellá; por las mañanas jugamos al baloncesto, a la hora de la siesta tocamos para molestar un poco a los vecinos (risas) y a eso de las ocho de la tarde hacemos una visita a La Española (bar de sus padres)»**. **«Para componer lo que necesitamos es cotidianidad, vivir normal, jugar a la consola, jugar al básquet, estar con los colegas... Por cierto, el otro día me compré la Play 3, es una pedazo máquina, y con el PRO por supuesto»**, comenta orgulloso David.

Y es que, son jugones desde que tienen uso de razón, **«desde la Nintendo de 8 bits»**, aclara José y añade: **«para nosotros, componer es una buena forma de combatir el aburrimiento, igual que jugar con la Play. Yo creo que ambas actividades ocupan la misma región del cerebro, la de la evasión, creatividad y concentración»**. **«De hecho, hemos tratado de fusionar nuestros dos mundos favoritos,**



ESTOPA

NOS ABRE LAS PUERTAS DE SU PARQUE DE ATRACCIONES

el de la música y los videojuegos, componiendo melodías instrumentales, sin letras y sin voces pensando en juegos que nos gustan. Hay una que se titula "Zetazetatop" que suena totalmente a carretera» explica David. «Los juegos de coches y las aventuras de acción nos gustan; pero los que más, los de deportes porque tácticamente se aprende un montón. Hay veces que, en un mismo día, quedamos por la mañana para jugar al baloncesto y por la tarde echamos unas partidas a NBA 2K para poner en práctica todo eso que no nos sale en un partido, en una cancha de verdad», cuenta José burlonamente.

Y entre tanta **Play**, partidos de baloncesto y unas cervezas en La Española salieron 35 canciones, «pero sólo 12 terminaron pasando nuestro control de calidad; es decir, que consiguieron ponernos los pelos de punta», señala David y continúa diciendo: «además, hemos buscado que cada canción produzca la misma sensación que estar en un Parque de Atracciones; es decir, que un tema sea como montar en la montaña rusa, otro en los caballitos, en el pasaje del terror... de lo contrario todo sonaría igual». Así es el sello **Estopa**, música mestiza que mezcla guitarras rumbeadas, *rock*, energía y sentimiento, y esta vez además han plasmado su gusto por lo fantástico que conservan de su infancia: «nos encanta Tim Burton, Dimensión Desconocida, el Woody Allen de Escorpión de Jade... ¿has escuchado Pesadilla? Hemos creado un ambiente circense, surrealista, delirante... en este tema utilizamos música de cámara y coro de niños» dice David y José añade: «ya me imagino en un escenario interpretando Pesadilla, disfrazados y moviéndonos como marionetas (risas)». ◂◂

Flashback. Con La Calle Es Tuya (2004) vinieron a nuestra redacción, se lo pasaron en grande en la sesión fotográfica y se echaron unas cuantas partidas en primicia a la edición de FIFA de aquel año. Se entregaron a fondo, José controlando al Fútbol Club Barcelona y David liderando el Arsenal. El resultado final fue 0-0.

POR ANA MÁRQUEZ FOTOS JAVIER BAUTISTA

El logrado aspecto de los vampiros: realistas y repugnantes.

Un poco de ñoñería a favor del héroe clásico entre tanto gore.

30 DÍAS DE OSCURIDAD

POR **SEBASTIÁN JIMÉNEZ**

Orgía «hemoglobínica»

Los tres libros de la obra gráfica homónima de Steve Niles y Ben Templesmith inyectaron al tema de los vampiros «sangre nueva», retirando cualquier tipo de nostalgia o languidez en la vida de los «condenados» a alimentarse de humanos y vivir para siempre privados de amor.

El director David Slade y el productor Sam Raimi retratan ese chupasangre «devorador» e insaciable «yonqui» de hematíes, carente de escrúpulos para darse un banquete de sadismo aplastando humanos como si fueran moscas. Si Slade nos metió la angustia en el cuerpo con «dos duros» de presupuesto hace tres años gracias a *Hard Candy*, ahora (exultante de presupuesto) pasamos un rato agobiante que nos remata con un final un poco incómodo, aunque algo condescendiente con el romanticismo del que se huye a lo largo de la película. El director británico aprovecha de forma eficiente todos los recursos a su servicio: desde los efectos especiales de Weta Workshop, hasta la cuidada fotografía de Jo Willems o la música de Brian Reitzell.

La claustrofóbica sinfonía de brutales sensaciones que desprende la historia, es provocada por las particulares circunstancias de una ciudad de Alaska que pasa 30 días de noche. Otro punto es el original lenguaje de los «nosferatus» que tanto gustó en el cómic, convertido en una serie de sonidos guturales y casi desagradables. A pesar de tanta innovación, el arranque es de lo más clásico y tira de su propio «Renfield» como el mítico Drácula de Stoker.

Título original
30 DAYS OF NIGHT
Director
DAVID SLADE
Guión
STEVE NILES, STUART BEATTIE, BRIAN NELSON
Reparto **JOSH HARTNETT, MELISSA GEORGE**
Género
TERROR
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
SONY P. RELEASING



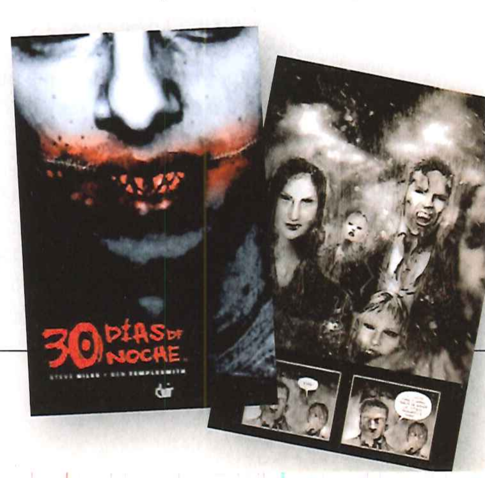




» Caras raras.
Vampiros aterradores más por sus angulosos rostros que por tanto diente a lo «critter».

El cómic

Lo que fue una propuesta para guión cinematográfico de Steve Niles, rechazada reiteradamente, acabó convertida en una miniserie de tres números publicada en 2002. Niles se encargó del guión y Templesmith, de estilo controvertido y contundente, del dibujo. STAN BY





entrevista

Sam Raimi

PRODUCTOR DE 30 DÍAS DE OSCURIDAD

¡EXCLUSIVA!

«Su seña de identidad reside en la fidelidad con que plasma el cómic»

El cómic contaba con un argumento muy original, ¿cómo consiguieron trasladar la historia a la pantalla?
Soy uno de los productores de la película, no soy ni el director ni he participado en el guión. Pero sé que fueron necesarios tres guionistas para llegar al punto en el que el director de la película, David Slade, quedó satisfecho. Empezamos con el guionista del cómic, Steve Niles, y con un amigo mío, Stuart Beattie, un reconocido profesional que trabajó en una película bélica dirigida por Michael Mann (no recuerdo ahora mismo el nombre). Al director le gustaban elementos aportados por ambos, pero aún así decidió incorporar un tercer guionista, Brian Nelson, que había trabajado en su anterior largo, *Hard Candy*, para dar su toque particular.

Eres un maestro del cine fantástico y de terror, ¿no estuvo tentado de dirigir en lugar de producir?
Sois muy amables, pero me considero todavía un aprendiz. Y nunca me planteé dirigir la película porque en ese momento estaba tan involucrado en *Spider-man* que no tenía tiempo para ningún otro proyecto.

¿Cuál piensas que es la seña de identidad de esta película?
Creo que, en cierta manera, reside en la esencia de la novela gráfica. Es una historia original en un marco geográfico diferente: un pueblo muy cercano al Círculo Polar con una noche que dura 30 días. Los vampiros toman el pueblo y los lugareños tienen que combatir hasta que amanezca de nuevo. Y creo que su seña de identidad reside en la fidelidad con la que se ha plasmado el cómic en pantalla.

En el cómic los vampiros tienen su propio idioma; esto se indica escribiendo sus diálogos en cursiva, ¿se ha reflejado esto de alguna forma en el filme?
El director trabajó con los vampiros, incluyendo al actor Danny Huston, y un lingüista, una especie de entrenador especial para la voz, para dar forma a un lenguaje capaz de representar los sentimientos y pensamientos de los vampiros dándoles sonido. Creo que hizo un trabajo magnífico y que parece que se sabe lo que dicen los chupasangres en un idioma único, muy gutural. No se ha basado en ninguna lengua conocida.

En la novela gráfica había restricciones muy severas de tiempo y espacio, ¿sucede lo mismo en la gran pantalla?
El director tenía la idea de crear una sensación de claustrofobia y aislamiento en este extraño entorno nevado, intentando captar dentro de lo posible el ambiente y las restricciones que se imponían en la novela gráfica. Y a mi parecer, lo ha conseguido de una manera bastante efectiva.

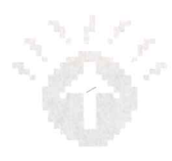
¿Crees que el cine de terror está viviendo una nueva época dorada?
Creo que las películas de terror están siempre cambiando, no pienso que ahora mismo estemos en una época dorada. Hay muchas películas surgiendo del Lejano Oriente, de Japón o, más recientemente, Corea y Hong Kong, como los Pang Brothers o Takashi Shimizu en Tokio. La gente se interesa en películas de miedo cuando cuentan historias que no han oído antes. Allí están usando sus historias de fantasmas, su mitología, y en Europa y América nos parece algo completamente nuevo. Lo que está teniendo un potente efecto muy revitalizante en la industria.

«Fueron necesarios tres guionistas para adaptar la novela gráfica»

El cómic tiene diferentes secuelas, ¿Si la película triunfa, veremos más partes?
Si triunfa en las salas, seguramente habrá secuelas.

¿Cuál es su cómic favorito?
Uno conocido en Estados Unidos como *The Shadow*. Es una aventura de crimen de los años 30.

¿Cuál te gustaría ver adaptado a la gran pantalla?
Éste, *The Shadow*.



TOP NUESTROS VAMPIROS FAVORITOS



1 Drácula (Lugosi). Cara de charcutero e inolvidable acento magiar: «los niños de la noche, que hermosa música hacen...»



2 Orlok (Max Schreck). El Nosferatu de Murnau rompe con la imagen sensual del mito: es feo como un gato atropellado.



3 Conde Draco. El entrañable vampiro que nos enseñó a contar (acompañado de truenos) tenía de mascota un perro salchicha... con colmillos.



4 Wurdalak (B. Karloff). El gran Mario Bava nos heló la sangre con este abuelo dispuesto a mordisquear a su propia familia.



5 Blackula (William Marshall). El vampiro más delirante y molón de la historia del cine. Un maldito crack.

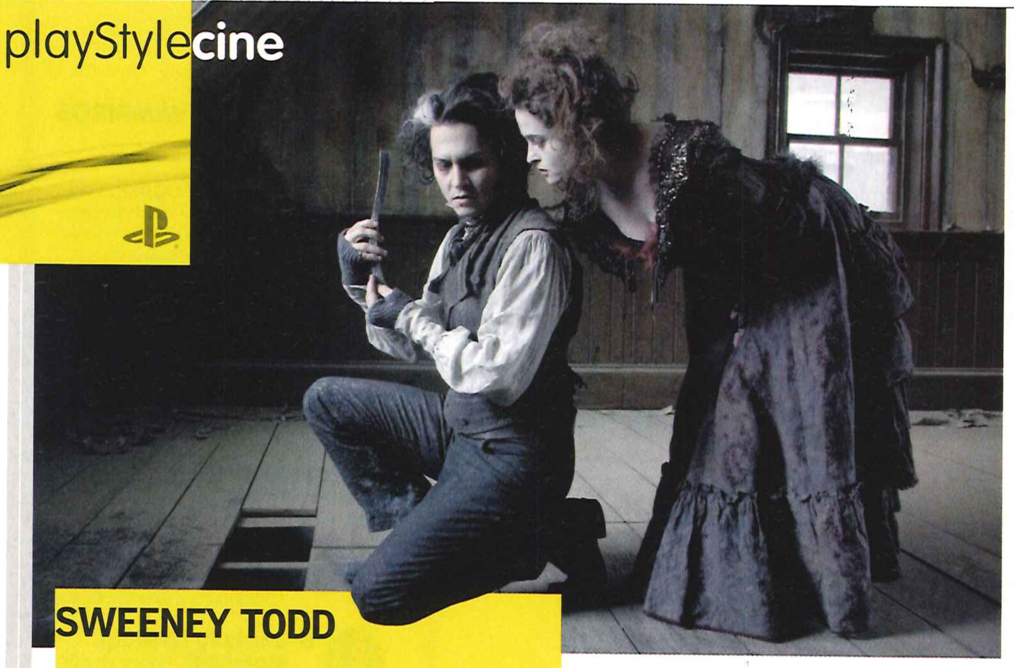
tráilers



HELLBOY II: THE GOLDEN ARMY
www.hellboymovie.com
El héroe de la mano de piedra regresará a la gran pantalla en septiembre. El tráiler ya desvela un desfile de criaturas fantásticas, en la tradición de Guillermo del Toro.

POSTAL
www.postal_the_movie.com
¿Por fin una película de Uwe Boll buena? Es pronto para decirlo, pero esta adaptación del berraquísimo juego del mismo nombre promete acción y risas a cascoporro.

SPEED RACER
speedracerthemovie.warnerbros.com
Los Wachowski están dando los últimos toques a la psicodélica adaptación de todo un clásico del anime sesentero: Meteoro. El look no podría ser más fiel a la serie original.







SWEENEY TODD

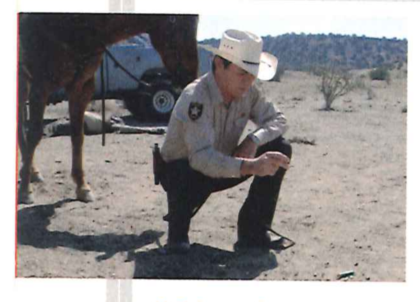
Título original
SWEENEY TODD: THE DEMON BARBER OF FLEET STREET
Director
TIM BURTON
Reparto
JOHNNY DEPP, HELENA BONHAM CARTER, ALAN RICKMAN, TIMOTHY SPALL, SACHA BARON COHEN
Género
MUSICAL
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER

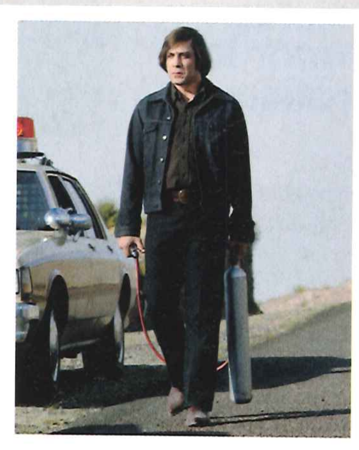
La música, con sangre entra...

¿Quién mejor que Tim Burton, el pope del tenebrismo, para plasmar en la gran pantalla el magistral y truculento musical de Stephen Sondheim? La historia del barbero asesino y su compinche, la Sra. Lovett (una repostera que factura empanadas con los cadáveres), no es material para un musical **Disney**. Su atmósfera, sucia y deprimente como una novela de Dickens, es fielmente recreada en el celuloide, incorporando grandes dosis de hemoglobina en los momentos cumbre y descubriéndonos las dotes de Johnny Depp para la canción. El rol de Sweeney no era fácil (el musical original requiere un registro de barítono), pero el actor fetiche de Burton cumple con creces, aportando un tono cercano al *rock/punk* que acerca aún más la obra al público actual. Más desafortunada es la Sra. Lovett, interpretada por Helena Bonham Carter. La señora de Burton se esfuerza, pero su voz no puede compararse con sus ilustres predecesoras en los montajes de Broadway: Angela Lansbury y Patty LuPone. **BRUNO SOL**



La pareja diabólica de Broadway
Si te ha gustado la película, investiga en youtube.com: encontrarás fragmentos de los montajes teatrales de 1980 y 2001, que incorporan los números musicales desechados en el filme, como la escalofriante The Ballad Of Sweeney Todd.

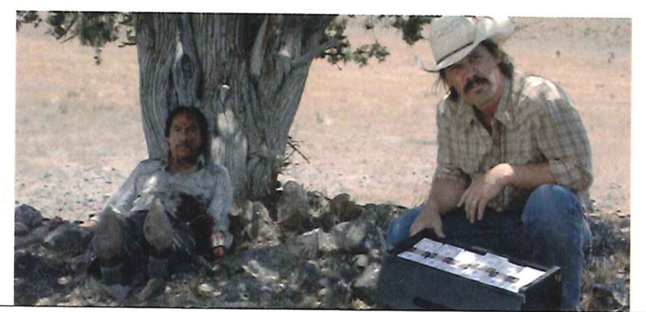




Crímenes fronterizos. El sheriff Bell (Jones) sigue la estela de cadáveres que deja tras de sí Anton (Bardem) en su caza implacable de Moss (Brolin), el desgraciado que robó el dinero.



NO ES PAÍS PARA VIEJOS



Los Coen convierten a Bardem en una máquina de matar

Apropiarte de dos millones de dólares es una mala idea. Más si cabe si ello implica ser implacablemente perseguido por Anton Chiburgh, un asesino de melena setentera y métodos resolutivos, magistralmente interpretado por Javier Bardem y que podría proporcionarle el Oscar. No será el único que cosechará la película de los Coen. Esta fiel adaptación de la novela de Cormac McCarthy es una deliciosa pieza de cine negro, llamada a convertirse en un clásico, como *Fargo* o *Sangre Fácil*. **B.S.**

Título original
NO COUNTRY FOR OLD MEN
Director/Guión
JOEL Y ETHAN COEN
Reparto
JOSH BROLIN, TOMMY LEE JONES, JAVIER BARDEM
Género
DRAMA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
UNIVERSAL PICTURES

DESCUENTO DE 5€ AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS



CÓMO CONSEGUIRLO

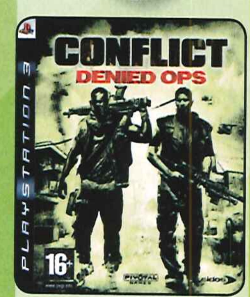
por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C./Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3



PVP recomendado 64,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España 59,95 €



PS3

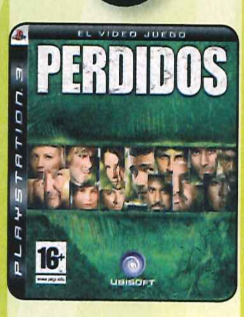


PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España 64,95 €



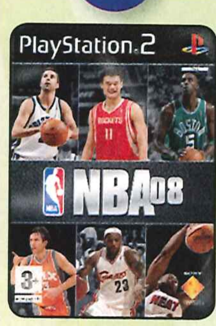
PS3



PVP recomendado 44,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España 39,95 €

PS2



PVP recomendado 49,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España 44,95 €

PSP

PVP recomendado 39,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España 34,95 €



CONFLICT DENIED OPS

☐ AÑADIR AL PEDIDO



NBA 08

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PERDIDOS

☐ AÑADIR AL PEDIDO



NBA 08

☐ AÑADIR AL PEDIDO



FLATOUT HEAD ON

☐ AÑADIR AL PEDIDO



NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______

DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______

POBLACIÓN ______ PROVINCIA ______ CÓDIGO POSTAL ______

TELÉFONO ______ NIF ______ E-MAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE MARZO DE 2008









Serpientes gigantes arrasando ciudades a dentelladas. Con ese planteamiento vamos sobre seguro.

El misticismo oriental para todos los públicos cuando sólo queremos ver... reptiles descomunales.

DRAGON WARS

POR **PEDRO BERRUEZO**

Serpientes míticas, bronca segura

DVD BLU RAY Convertida en la película más cara y taquillera de la cada vez más internacional filmografía de Corea del Sur, ***Dragon Wars*** comenzó a gestarse en 2002. La producción no empezó hasta 2004, y el rodaje se prolongó tres años debido al dificultoso proceso de creación de las espectaculares criaturas. De unos 30 millones de dólares iniciales de presupuesto se llegó a 75 millones, y se rodó parcialmente en inglés.

La película cuenta la historia de una joven predestinada a dar poder casi infinito a dos fuerzas milenarias con forma de serpiente gigante. Hace quinientos años, ella y su protector esquivaron al destino suicidándose, pero el maligno reptil Buraki busca en la actualidad a la joven reencarnada y a su guardián con destructivos resultados. Con una estética peculiar, que en sus mejores y más inesperados momentos remite a clásicos de la fantasía de los ochenta (y hasta a las películas de *Mortal Kombat* en su clímax), ***Dragon Wars*** tiene sus mejores momentos en su largo tramo final, con enormes reptiles, casi dinosaurios, arrasando una ciudad en busca de un poder infinito.

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS DVD ●●●○○.

Con
JASON BEHR, AMANDA BROOKS, ROBERT FOSTER
Director
SHIM HYUNG-RAE
Género
FANTASÍA
País de origen
COREA DEL SUR
Audio
CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuidora
SONY PICTURES H.E.
17,99 € (DVD)
29,99 € (Blu-ray)

Reptilicus descomunalis

Dragon Wars es sólo la punta del iceberg de una fiebre que comenzó en 1954 con la primera película de Godzilla y que extiende sus viscosos tentáculos hasta la sensacional Cloverfield. Otros dos ejemplos brillantes: Q, La Serpiente Voladora, en la que un dios azteca con forma de serpiente alada habita en el Edificio Chrysler; y The Host, otra estupenda producción coreana de monstruos gigantes.

LA PRIMERA SERIE DE TV EN BLU-RAY

J. RHYS MEYERS (MATCH POINT) ES ENRIQUE VIII EN LOS TUDOR, UNA SUPERPRODUCCIÓN DE TV QUE LLEGARÁ EN BD, A 1080P DE RESOLUCIÓN, EL PRÓXIMO 25 DE MARZO, POR CORTESÍA DE SONY PICTURES.





RESIDENT EVIL: EXTINCIÓN

Con: MILLA JOVOVICH, O. FEHR, ALI LARTER, Director: RUSSELL MULCAHY Audios CASTELLANO, CATALÁN, INGLÉS (TODOS EN 5.1) Subtítulos CASTELLANO, INGLÉS Distribuye SONY PICTURES **17,99 €** (DVD) **21,99 €** (DVD ED. ESPECIAL) **29,99 €** (BLU-RAY) **12,99 €** (UMD)



El torrente de extras de la edición Blu-ray. El tráiler de R.E. Degeneration.



La segunda película de Resident Evil era bastante más espectacular.

Macrofestival zombi en pleno desierto

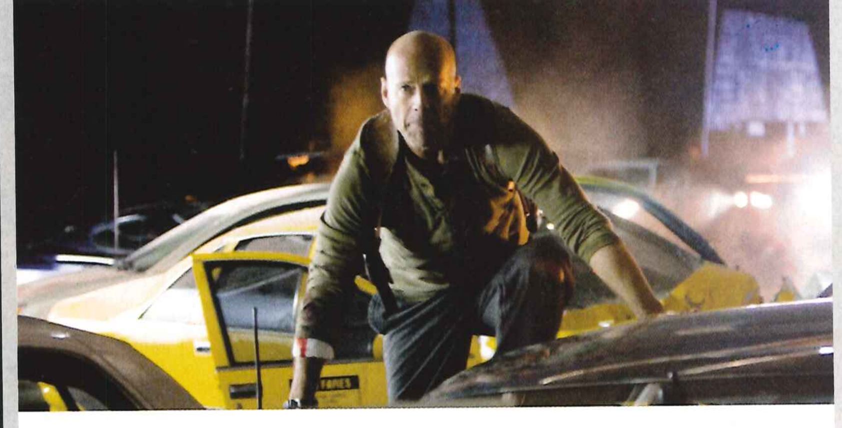
DVD BLU RAY UMD No creo que Paul W.S. Anderson, guionista y alma máter de la trilogía fílmica *Resident Evil*, concibiera esta película como una firme candidata a los Oscar, pero sí como un divertido pasatiempo para las legiones de *fans* de los *Survival Horror* de **Capcom**. Además de regalarnos la vista con un ejército de zombis y el debut cinematográfico de Tyrant, ***R.E.: Extinción*** se acompaña de una notable cantidad de extras (comentarios de audio, escenas eliminadas, documentales...) tanto en formato DVD (Ed. Especial) como en Blu-ray. En este último caso, la oferta se multiplica gracias a la utilización del *Blu-Wizard 2.0*, que permite integrar las escenas eliminadas en el metraje del filme, así como ver información (*Making Of*, bocetos) superpuestos sobre la imagen de la película. **BRUNO SOL**

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●●●



Warner se queda con Blu-ray

Warner Bros ha dado un golpe, casi definitivo, en la guerra por la Alta Definición. El pasado 4 de enero anunció que abandonará el formato HD-DVD desde finales de mayo para abrazar exclusivamente el *Blu-ray*. La noticia cayó como un bombazo entre los asistentes a la pasada feria **CES** de Las Vegas. Más aún cuando en días posteriores se hizo público que **New Line Cinema** (subsidiaria de **Warner**) también abrazará el BD de forma exclusiva. Tras este anuncio, HD-DVD se queda sólo con el apoyo exclusivo de dos estudios (**Paramount** y **Universal**), mientras que la gran mayoría de las grandes *majors* apuestan definitivamente por el formato *Blu-ray*: **Sony**, **20th Century Fox**, **Disney** y ahora **Warner**. Justo en el cierre de esta edición, **Manga films** acaba de anunciar que sus primeros lanzamientos en alta definición (*Rambo* y *Mr. Brooks*) sólo verán la luz en *Blu-ray*. El láser azul es imparable...



LA JUNGLA 4.0



Lejos de suavizarse, la cuarta Jungla es un festival de tiros, explosiones y machadas...



La edición Blu-ray no incorpora las escenas eliminadas, sí disponibles en DVD.

El héroe analógico en un mundo digital

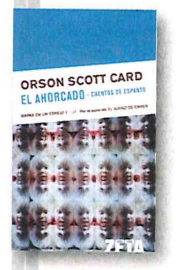


Perdón por apropiarme del título del *Making Of* de ***La Jungla 4.0***, pero dudo de que exista una frase mejor para definir las nuevas andanzas de John McClane. La era de los bandarras megalómanos, capaces de secuestrar rascacielos y aeropuertos, ha llegado a su fin. La amenaza llega ahora a tráves de la red óptica, por cortesía de un ciberterrorista con el rostro de Timothy Olyphant. Y dado que ya es tarde para aprender *Linux*, McClane afronta el reto a la antigua usanza: a base de testosterona, plomo y pirotecnia. Len Wiseman, director de las dos entregas de *Underworld*, superó todas nuestras expectativas con un película rebosante de acción, tacos y machadas inverosímiles... en fin, todo lo que hizo grande a la saga *Jungla De Cristal*. En su edición doméstica, la película se presenta en dos ediciones DVD (la sencilla incorpora ya escenas eliminadas y extendidas) y en *Blu-ray*, en la que podrás ver la calva de Willis a 1080p. **B.S.**

PELÍCULA ●●●●● EXTRAS ●●●●○

Director LEN WISEMAN Con BRUCE WILLIS, T. OLYPHANT, MAGGIE Q Audios CASTELLANO, INGLÉS (5.1) Subtítulos CASTELLANO, INGLÉS Distribuye 20TH CENTURY FOX **19,99 €** (DVD sencillo) **24,99 €** (DVD Ed. Esp.) **29,99 €** (Blu-ray)

cómic



Autor **ORSON SCOTT CARD**
Editorial **ZETA BOLSILLO**
Páginas **256**
PVP **10 €**

EL AHORCADO

Cuentos de Espanto

Mapas En Un Espejo es la antología definitiva de los cuentos e historias cortas de Orson Scott Card, el aclamado autor de *El Juego De Ender* (la novela y la saga que ésta generó), *Maestro Cantor* o la serie de *Alvin El Hacedor*, toda una institución en el mundo de la literatura de género. ***El Ahorcado*** es el primero de los tomos de esta antología dividida en cuatro entregas, que recoge algunos de sus relatos más celebrados como *Niños Perdidos*: el cuento que posteriormente inspiraría la novela homónima del autor con un programador de videojuegos como personaje principal. Un *must-have* para cualquier aficionado a la obra de Orson Scott Card, sin duda.



TOP LIBROS BIOGRAFÍAS

1. **SERGE GAINSBOURG** Sylvie Simmons
2. **ALFRED HITCHCOCK: LA CARA OCULTA...** Donald Spoto
3. **WILL EISNER: EL ESPÍRITU DE UNA VIDA** Bob Andelman, Will Eisner
4. **YO ESTOY VIVO Y VOSOTROS MUERTOS** Emmanuel Carrère
5. **CARY GRANT** Marc Elliot



TOP CÓMICS CLÁSICOS VERTIGO

1. **TRANSMETROPOLITAN** Warren Ellis, Darick Robertson
2. **LOS INVISIBLES** Grant Morrison y varios dibujantes
3. **HELLBLAZER** Varios autores
4. **PREDICADOR** Garth Ennis, Steve Dillon
5. **100 BALAS** Brian Azzarello, Eduardo Risso

figuras

Fabricante **NECA**
Dimensiones **SIN CONFIRMAR**

TORTUGAS NINJA MUTANTES

¡Igualitas a las del tebeo!

¡Atención! Si no se te estremece algo en las entrañas al ver estas figuras de las *Tortugas Ninja*, es que definitivamente no tienes sangre en las venas. O no has vivido tu juventud como nosotros (afortunado tú...).

Se trata de una edición, que llegará dentro de muy poquito a las tiendas, de las cuatro tortugas basada en los dibujos de la serie de cómic original de Kevin Eastman y Peter Laird.

Cada una de ellas (Raphael, Donatello, Leonardo y Michelangelo), lleva su arma característica y, como ocurría en las páginas de los tebeos, todas comparten el antifaz rojo y ese diseño mucho más robusto y rotundo que sus sosas contrapartidas televisivas.

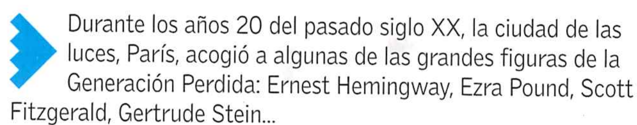


Autor **JASON**
Editorial **ASTIBERRI**
Páginas **48**
PVP **12 €**

cómic

NO ME DEJES NUNCA

París, Hemingway y otros sospechosos habituales



Durante los años 20 del pasado siglo XX, la ciudad de las luces, París, acogió a algunas de las grandes figuras de la Generación Perdida: Ernest Hemingway, Ezra Pound, Scott Fitzgerald, Gertrude Stein...

En las manos de Jason, el noruego ganador en 2007 del premio *Eisner* a la «Mejor Obra Extranjera» precisamente por este genial ***No Me Dejes Nunca***, estos se convierten en autores de cómic sobreviviendo en el Montparnasse parisino. Pero también, en vehículos conductores con el fin de ilustrar sus inquietudes con respecto a los códigos del medio; es decir, el proceso creativo y, por extensión, la duda y la inseguridad vital. Luchan por entregar a tiempo sus páginas, por conseguir que sus obras sean aceptadas, por ganarse la vida...

Un improbable atraco de trágicas consecuencias en el que Hemingway, Fitzgerald, Pound y hasta James Joyce se ven implicados, deliciosamente narrado en paralelo con ese impecable y claro dibujo de Jason, será el recurso definitivo para hurgar en unos personajes sobrepasados por sus responsabilidades, su patetismo y sus propias vidas.

POR STAN BY

Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda



FEBRERO 20

TÚ TAMBIÉN PUEDES. Crea un videojuego y preséntalo a la II edición de este concurso (tutambienpuedes.net)



FEBRERO 25

UNREAL TOURNAMENT 3. Uno de los mejores FPS de la historia de los videojuegos ahora en PS3.

FEBRERO 26

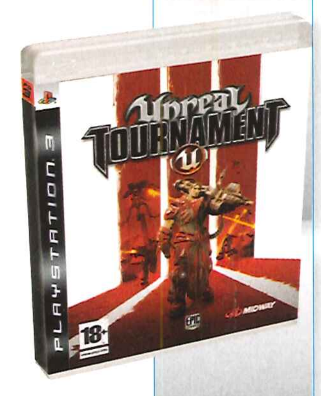
FEBRERO 27

FEBRERO 28

FIFA STREET 3. Fútbol callejero, acrobacias con balón en pie y gráficos de nueva generación.

FEBRERO 29

TURNING POINT F.O.L. Otro de los mejores FPS del momento, pero con una ambientación especial.



MARZO 4

MARZO 5

MTV WINTER. The Cure y HIM encabezan el cartel del festival que se celebra en Valencia.

MARZO 6

MARZO 7

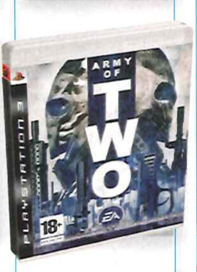
MX VS. ATV UNTAMED. Quads, motocross... pero sobre todo mucha velocidad.

MARZO 8



MARZO 11

M-CLAN. Actúa en Madrid (Joy Eslava) presentando su nuevo trabajo: «Memorias de un Espantapájaros».





MARZO 13

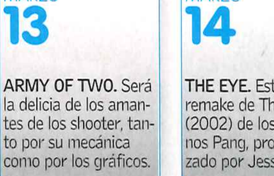
ARMY OF TWO. Será la delicia de los amantes de los shooter, tanto por su mecánica como por los gráficos.

MARZO 14

THE EYE. Estreno del remake de The Eye (2002) de los hermanos Pang, protagonizado por Jessica Alba.

MARZO 15

IVAN FERREIRO. Estrena nuevo disco, «Mentiroso, mentiroso», y lo presenta en Bilbao (Kafe Antzokia).





MARZO 18

TOKIO HOTEL. El grupo alemán de rock actúa en el Telefónica Arena de Madrid.

MARZO 19

FUNNY GAMES. 10 años después, M. Hanake vuelve a rodar este thriller, esta vez protagonizado por Naomi Watts y Tim Roth.





COMPLEMENTOS Y ROPA A TODO COLOR

Nuevas tonalidades para una primavera que está ya a las puertas. Nosotros apostamos por el azul, ¿y tú?

1
Gafas con montura fina metálica, de Versus. **139 €**

2
Jersey de punto azul a rayas, de Adidas. **80 €**

3
Zapatilla de C1rca con cordones y suela de goma. **75,40 €**

4
Reloj con esfera cuadrada digital, de Diesel. **170 €**

NUESTRO PREFERIDO

HASTA EL GORRO DEL SCI-FI

La envidia del más friki

Si te apasiona como a nosotros la ciencia-ficción, los extraterrestres, los OVNIS y demás, hazte con esta gorra de Converse (25 €). Además, es ideal para la primavera, ya que lleva redecilla y visera de tamaño perfecto para evitar que el sol deslumbre tus ojos.

POR ANA MÁRQUEZ

REGALAMOS

PlayStation Revista Oficial y Sony Computer Entertainment España te acercan el mundo de la NBA a tu PlayStation 3. Participa para conseguir uno de los 5 lotes compuestos por un NBA 08 para PlayStation 3 y unas exclusivas zapatillas de Marck Ecko, o uno de los 10 juegos que sorteamos como segundo premio. Tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del 13 de marzo.

10
NBA 08

5
NBA 08 + 1 PAR DE ZAPATILLAS ECKO UNLIMITED*
* MODELO A ELEGIR

¿QUÉ JUGADOR ESPAÑOL ESTÁ EN LA CARÁTULA?

A) GASOL **B)** NAVARRO **C)** CALDERÓN







PLAYSTATION 3

¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra nbaps espacio + respuesta correcta.
Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: nbaps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 13 de marzo de 2008.

FIAT GRANDE PUNTO ABARTH, ADRENALINA

Vistoso y muy eficaz en su conducción deportiva.

Sólo es de tres puertas.

Creado para ser la envidia de los amantes de deportivos

Aquellos que quieran jugar a ser pilotos alquilando un circuito, o los que deseen experimentar sensaciones deportivas sin pasarse de la raya, pueden encontrar en el **Abarth** una máquina estupenda. Aunque para ello todavía deberán esperar hasta mediados del próximo verano para comprarlo. Además de un motor de reacciones muy vivas, el deportivo italiano lleva un sistema de frenos potenciado con pinzas *Brembo* de doble pistón. La suspensión es más dura que la del **Grande Punto** convencional y también se ha rebajado la carrocería. Como en la mayoría de estos modelos, los pedales son de metal, los asientos recogen muy bien a los ocupantes y tanto el pomo de la palanca de cambios como el volante, van forrados de cuero. Este **Abarth** llama la atención, sobre todo, por su interior de colores vistosos. De hecho, parte del salpicadero es de color blanco, lo que sirve para darle un aire muy juvenil y desenfadado. Por fuera, los adhesivos, la doble salida del escape, los faldones y un frontal más agresivo, descubren que estamos ante un modelo especial que cautiva nada más verlo. Para los conductores más *racing* existe la posibilidad de aumentar la potencia del motor hasta los 180 caballos instalando un *Kit* específico. Claro que esta lindeza técnica conlleva también cambiar los discos y los neumáticos en un concesionario oficial.

Atractivo. Asientos deportivos con reposacabezas integrados, pinzas de freno de la prestigiosa marca Brembo, cierre centralizado, elevalunas eléctricos, climatizador, neumáticos de perfil bajo, llantas de aleación específicas de 17 pulgadas, varios *airbags*, antibloqueo de frenos, control de estabilidad, faros antiniebla, alerón trasero, radio CD...

Motor **(4 CILINDROS)** | Potencia **155 CV**
Aceleración 0-100 Km/h **8,2 SEGUNDOS** | Velocidad Máxima **189 KM/H**, Cambio **MANUAL DE 5 VELOCIDADES** | Precio **NO DISPONIBLE**
www.fiat.es



EL DE CARRERAS

S200 Abarth

Desarrollado por **FPT Racing**, esta versión de competición tiene un motor que desarrolla nada más y nada menos que 270 CV de potencia. La tracción es total, a diferencia del modelo de calle, que sólo cuenta con tracción delantera. Además, está equipado con tres diferenciales mecánicos y el cambio de marchas de 6 velocidades es secuencial. El equipo de frenos es más potente y estos aguantan mejor el uso deportivo. Los amortiguadores son regulables.

POR MOTOR ZETA

despedida y CIERRE



¡Vaya colección de asnos multitímbricos! Aquí tenéis a nuestros cuatro aspirantes a representar la imagen del juego Rock Band para el mercado de la Isla de Pascua.

Verónica Sánchez, intrépida y bella jugadora de Play, posó orgullosa con nuestra revista y con Nemesis, el redactor «ojefe» más peludo del sector.

Nuestro director, de tanto sufrir en los cierres, se ha convertido en el genio de la mampara. Cuando menos te lo esperas, aparece de la nada y lanza un pavoroso alarido.

Cómo son los directores de arte y los jefes de maquetación... ¡Este mes exigían la página completa para plasmar su obra pictórica! Hay que reconocer que se lo curran, un día de estos haremos una revista de portadas, ¿os gusta la idea?

» **«El cumpleaños de Anna».** Nuestra súper redactora favorita acaba de cumplir años. Nosotros no conocemos aún su edad y siempre pixela las velas de la tarta para desconcertarnos. Si eres un lector valiente y crees saber los años que ha cumplido, envíale un mail a *amarquez@grupozeta.es*, ¡el primero que acierte se llevará un lote de juegos sorpresa!

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO JACKASS

Ganadores primer premio:
Jaime Doménech Fernández (MADRID)
Carmen Valverde Conde (BADAJOZ)
Marc Martí González (BARCELONA)

Ganadores segundo premio:
Kevin Calero Doreste (VALENCIA)
Uslar García Polo (GUADALAJARA)
Daniel Montero Antuñano (GERONA)
Isaac Dharo García (BARCELONA)
Francisco J. Sánchez Ramírez (CÓRDOBA)
Jorge Oliveros del Castillo (MADRID)
Fernando Morillo Carnero (MÁLAGA)

Ganadores tercer premio:
Isabel Arranz Debén (MADRID)
Arturo Ereni Farré (ALICANTE)
Rafael Albajez Vargas (ALICANTE)
Trajano Lamote de Grignón (SEVILLA)
Santiago Jiménez de la Falla (SEGOVIA)
Jaime Gutiérrez Serrano (PALENCIA)
David Rodríguez Pallarés (CASTELLÓN)
Oscar Bermúdez Solórzano (LEÓN)
Miguel A. Gutiérrez Carrasco (MADRID)
Antonio Cuenca Roldán (MÁLAGA)

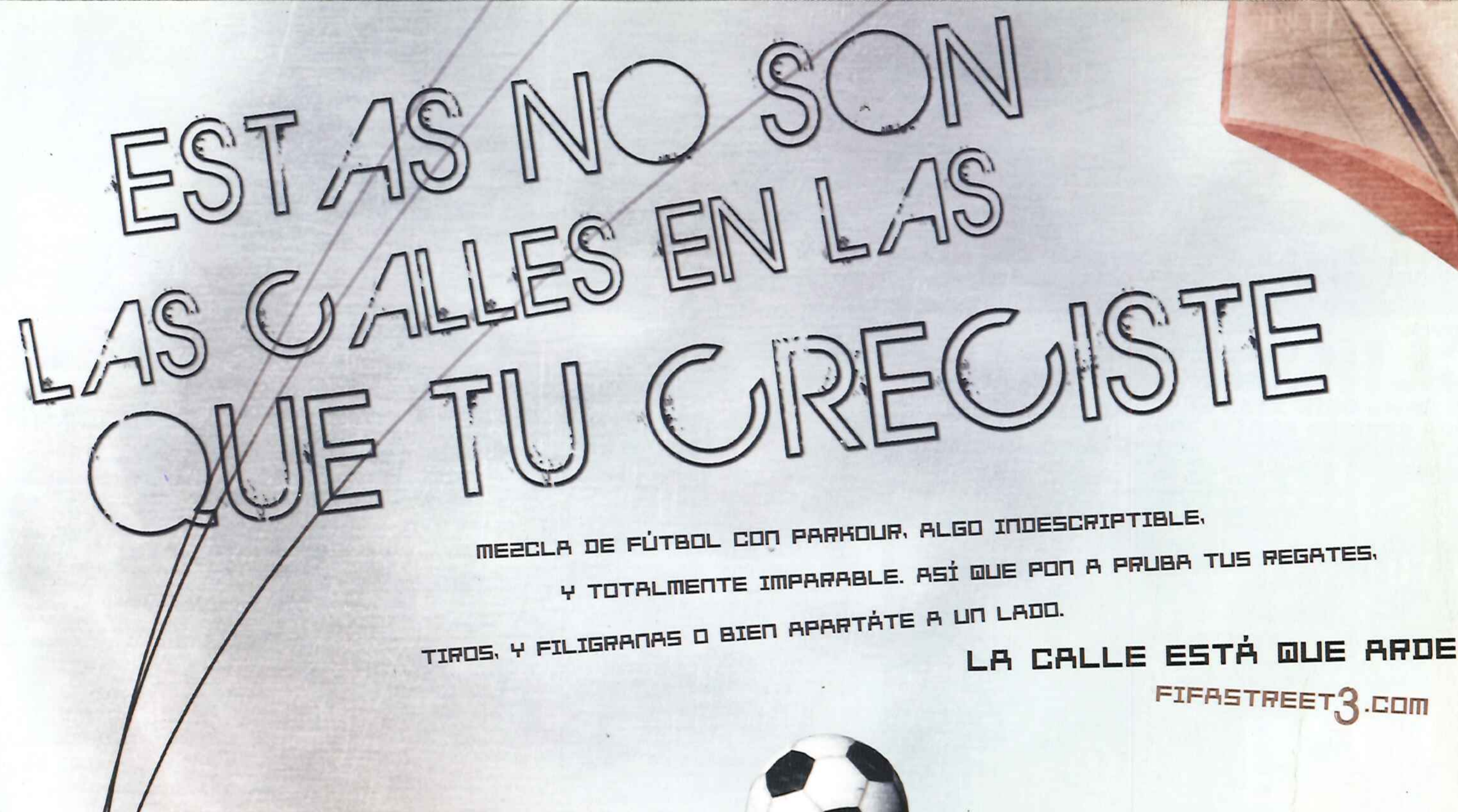
CONCURSO FIFA 08

Ganadores de 1 camiseta de Sergio Ramos:
Esther García Lillo (MADRID)
Eduardo Marugán Fernández (MADRID)

Ganadores de 1 juego:
Antonio Molejón Iglesias (ASTURIAS)
Mario Montero Orrego (MADRID)
José Mª García-Vivó del Rey (VALENCIA)
Naiara Silva Peralta (ASTURIAS)
Joaquín Roldán Fernández (ASTURIAS)
José A. Suárez Valdés (ASTURIAS)
Beatriz Moreno Torrico (MADRID)
Carlos Muniesa Monge (ZARAGOZA)
Alberto Pérez Escuriet (VALENCIA)
Paula Alarcón López (MÁLAGA)
Beatriz de la Iglesia Rodríguez (LA CORUÑA)
Abraham García Romero (HUELVA)
Enrique Valero Teurel (MURCIA)
Miguel A. Díez García (PALENCIA)
Natalia Díez Benéitez (PALENCIA)
Nuria Pons Boleda (BARCELONA)
Luis Mª. Villamor Vivanco (VIZCAYA)
Ana Ortiz Granados (BARCELONA)
Francisco Bocanegra Casanueva (CÁDIZ)
José Mª Herrera Roman (MADRID)
Sebastián Rosado Lozano (A CORUÑA)
Iván Guerrero González (MADRID)
David María Gorrindo (BARCELONA)
José A. Reina Peña (MADRID)
Rubén Guerrero Montes (ALICANTE)
Jesús Almagro Fernández (ALICANTE)
Jesús González Rodríguez (MADRID)
Cristian Garzón Cabrera (TARRAGONA)
Ángel López García (GRANADA)
Antonio Verdú González (MADRID)
Alaín Más Artola (GUIPÚZCOA)
Braulio Castro González (ALICANTE)
Iván Jiménez Cañedo (MÁLAGA)
Andrea Raña Aguirre (GUIPÚZCOA)
José A. Martín Rodríguez (GRANADA)
Sandra Carrasco Santos (MADRID)
Cristina Roselló Capelo (PALMA MALLORCA)
Vicente Cardona Colás (VALENCIA)

CONCURSO SEGA RALLY

David Seco Fernández (TARRAGONA)
Ruí Miguel Anjos Deus Fernándes (MADRID)
Ricardo Poceiro Villa (PONTEVEDRA)
Daniel Piña Gil (CÁDIZ)
Héctor Santana Pascual (VALENCIA)
Álvaro Martín Gutiérrez (SEVILLA)
Daniel Sánchez-Heredero Múñoz (TOLEDO)
Hugo Hita Soler (BARCELONA)
Javier Márquez Pejenaute (NAVARRA)
Albert Ferré Nos (TARRAGONA)



MEZCLA DE FÚTBOL CON PARKOUR, ALGO INDESCRIPTIBLE,
Y TOTALMENTE IMPARABLE. ASÍ QUE PON A PRUBA TUS REGATES,
TIROS, Y FILIGRANAS O BIEN APARTÁTE A UN LADO.

LA CALLE ESTÁ QUE ARDE

FIFASTREET3.COM



A LA VENTA EL 28 DE FEBRERO











NINTENDO DS

FIFA STREET 3